HALO 2 IR FABLE ŽAISIME ŠIEMET!





KARTU SU

GAMES.LT

NR. '03 (22)
KAINA 8.99 LT

Su Kompaktiniu Disku

APŽVALGOS

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

PLAYBOY: THE MANSION

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS



HALO 2 IR FABLE ŽAISIME ŠIEMET!



NAUJA KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

KARTU SU

GAME

NR. 03 (22)
KAINA 4.99 LT

Be Kompaktinio Disko

APŽVALGOS

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

PLAYBOY: THE MANSION

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

THE SITH LORDS

ISSN 1648-6854 2005'03
9 771648 685010 03



NUDŽIUGINK SAVE 2005-aisiais



Nauja kaina prenumeratoriams **5,99 Lt**

Net 3 Lt pigiau nei spaudos platinimo vietose

2005-aisiais prenumeruok žurnalą „PC Klubas“ už juokingą 5,99 Lt kainą.

Kodėl?

- žurnalą gausi į namus
- per metus sutaupysi **net 36 Lt.**

*** Prenumeruok žurnalą visuose Lietuvos pašto skyriuose iki kiekvieno mėnesio 20 dienos. Prenumeratos indeksas 5411.**

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Po praėjusio numerio pasirodymo sulaukėme daug atsiliepimų ir komentarų, dėl mūsų „eksperimento" — „PC Klubo" išleidimo dviem variantais. Džiugu, kad didžioji dauguma yra teigiami, nepaisant to, kurią versiją skaitytojai pirko. Tiesa, susilaukėme ir kelių pyktelėjusių skaitytojų komentarų, jog nepakankamai aiškiai papasakojome apie šią idėją, ir skaitytojai nusipirko abu variantus, manydami, jog tai skirtingas numeris. Paaiškinsime dar kartą: pigesnė „PC Klubo" versija su kitu viršeliu neturi kompaktinio disko, plakato ir paskutinių aštuonių puslapių, kuriuose patalpintas „Expert" skyrelio perėjimas. Šiame numeryje (jei rankose laikote „biudžetinį" variantą) — tai ne pilnas perėjimas, o „Star Wars KOTOR II: Sith Lords" įtakos veikėjams gidas bei keletas kitų nedidelių šio žaidimo patarimų grupių.

Kitas diskusijų objektas — žaidimas „World of Warcraft". Į klausimą, ar verta tęsti Artojo pasakojimą apie nuotykius šiame „Blizzard" pasaulyje, griežtos vieningos nuomonės nesulaukėme. Tačiau daugiau skaitytojų pasisakė už tai, kad pasakojimas būtų pratęstas. Be to, praėjusiame numeryje tikrai nebuvo pateikta daug svarbios žaidimo informacijos, kuri paaiškėja tik ilgiau „pagyvenus" šiame pasaulyje. Taigi antroji pasakojimo apie WOW dalis — šiame numeryje, kartu siurprizas žaidimo fanams — konkursas su ekskliuzyviniais „World of Warcraft" marškinėliais. Laukiame jūsų įspūdžių.

Dar vienas mums svarbus ir džiugus dalykas — dalyvavimas pirmame turnyre „PC Klubo" gyvavimo istorijoje. „PC Klubo" komanda pirmą kartą ne tik stebėjo, kaip kovoja kiti, tačiau ir kariavo patys bei... nugalėjo! Plačiau skaitykite Kibersporto skyrelyje. Štai taip :).

Ričardas Jaščemskas

PEGI REITINGAI

PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

- *Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas*
- *Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai*
- *Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus*
- *Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.*
- *Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai*
- *Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.*

CD TURINYS

■ **!Dėmesio!**
Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



■ **!Dėmesio!**
Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory
Freedom Force vs. The Third Reich
Empire Earth II

VIDEO
Grand Theft Auto: San Andreas
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus
World of Warcraft

TRASH
Need for Speed Underground 2 v1.2
Sid Meier's Pirates v1.01
World of Warcraft mods

SHAREWARE
Head Over Heels 1.0
Heather's Hallucinations 1.1





Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta Bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys" (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.224
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

DUK

Ar bus išleistas „Simpsons: Hit and Run" pratęsimas ?
Paulius, Klaipėda
Kol kas nieko negirdėti. Tikėkimės, kad kūrėjai nepamirš šio smagaus, taip nustebinusio žaidimo ir sugalvos jam kokį tęsinį.

Ar būtina „PC Klubo" kupone parašyti atsakymą į paveikslėlių konkursą?
Danielius
Ne, į konkursus atsakymų rašyti nebūtina, tiesiog tuomet juose nedalyvausite, o visą kitą kupono informaciją panaudosime kaip įprasta.

Ar žaidime „Star Wars Galaxies: Jump to the Light Speed" reikia mokėti mėnesinį ar kokį dar mokestį (be žaidimo kainos)?
Kazar
Taip, šiame, kaip ir daugumoje kitų online RPG žaidimų, reikia mokėti mokestį kas mėnesį (šiuo atveju 15 JAV dolerių).

Kaip manote, kada maždaug išeis „Heroes V" dalis? Kada bus išleista kita „Yu-Gi-Oh" dalis?
Mantas, Švenčionių raj.
Penktųjų „Heroes" dar greitai nelaukite. Oficialiai žaidimas bus anonsuotas tik po E3 parodos. Dėl naujų „Yu-Gi-Oh" žaidimų nieko negirdėti.

Ar bus naujas „Total War"?
Žilvinas, Klaipėda
Bus, tik neaišku apie ką ir neaišku kada :).

Kodėl nededat pilnų žaidimų ir nededat programų?
Mindaugas, Telšių raj.
Todėl, kad pilniem žaidimam bei programoms (bent jau daugumai) reikalingos licencijos, o tai smarkiai pakeltų žurnalo kainą.

Kažkuriam Nr. rašėt, kad pirkote naują kompą. Tai ar Jūs negalėtumėt to senojo man padovanoti, nes šį mėnesį mano gimtadienis.
Tadas, Panevėžys
:) Kad ir kaip norėtume — ne, būtų nesąžininga kitų atžvilgiu. Įsivaizduojat, kiek „PC Klubo" skaitytojų per mėnesį ir netgi per dieną švenčia gimtadienius?

Ar yra išleistas „Joan of Arc 2"? GeForce 6610 XL 128/256 MB DDR3 memory 800 MHz, 400 MHz CPU, PCi-Express x 16 bus - ar gera plokštė?
Marius, Mažeikių raj.
Antrojo žaidimo apie Žaną Dark nėra. Tavo minėta plokštė yra taip vadinamas „pusgaminis" OEM produktas, skirtas ne galutiniam vartotojui, o kompiuterinių sistemų gamintojams. Nors pastaruoju metu juos vis dažniau galima įsigyti atskirai perkant online. Apie tokius produktus plačiau pakalbėsime kitame „PC Klubo" numeryje.

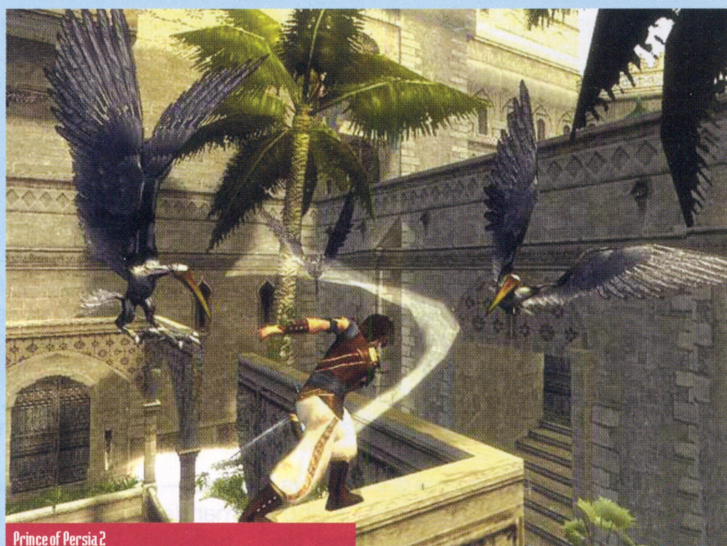
Kada išeis nauja „Splinter Cell" dalis?
Klaidas
Tom Clancy's „Splinter Cell Chaos Theory" Europoje startuoja balandžio 1 dieną.

Ar yra „Neighbours from Hell 3"?
Arnoldas
Ne.

Ar kuriamas „The Sims 3"?
Karolis, Druskininkai
Ko gero, dar ne — „Maxis" užsiėmė „Sims 2" išplėtimais, o jų gimdytojas Vilas Raitas dar ir visiškai nauju projektu. Apie vieną ir kitą plačiau sužinosite kitame „PC Klubo" numeryje.



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory


Prince of Persia 2

Ar „Prince of Persia: Sands of Time" reikia „PixelShader"?
Gintaras, Vilnius
Taip, tačiau „Warrior Within" serijai jau nereikia.

Kiek pas jus dirba žmonių?
Andrius
Tiesiogiai su žurnalu dirba daugiau nei 20, netiesiogiai (pvz. verda kavą, išneša šiukšles, siurbia kilimus) — daugiau kaip 100.

Ką ID dar kuria be „Doom'o", ir kada išeis „Wolfenstein 2"? Kada išeis nauja „Worms" dalis?
Blade
Ponas Karmakas prasitarė, kad kuria visiškai naują, su „Doom" nesusijusį žaidimą. Iš „Wolfenstein" teritorijos po ilgos tylos džiugus pranešimas — kuriamas „Return To Castle Wolfenstein 2". Tiesa, tai nėra oficialus patvirtinimas, ir žaidimo negalima tikėtis anksčiau nei 2006-aisiais.

Ar jūs turite „GTA: San Andreas" žaidimą? Iš kur gaunate naujausius žaidimus?
Dalius, Panevėžys
„GTA: San Andreas" turime „PlayStation 2" versiją, PC bus tik birželio pradžioje. Žaidimus gauname iš žaidimų leidėjų ir oficialių jų platintojų.


Star Wars Galaxies

ATEIK ŽAISTI

nauji klubai!!!



MAGIC The Gathering®

VILNIUJE:
PENKTADIENIAIS nuo 15 val.
Žirmūnų 1B-905.
ANTRADIENIAIS nuo 15 val.
Klube INTRO, Maironio g. 3.

KAUNE:
KETVIRTADIENIAIS nuo 18 val.
Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.

KLAIPĖDOJE:
SEKMADIENIAIS nuo 12 val.
Vingio g. 14, II aukštas
(priešais THOMAS PHILLIPS)

PANEVĖŽYJE:
SEKMADIENIAIS nuo 11 val.
PICERIJOJE Ramygalos g. 15.

ŠIAULIUOS:
ANTRADIENIAIS nuo 18.30 val.
JAUNIMO CENTRE,
Vytauto g. 103a.

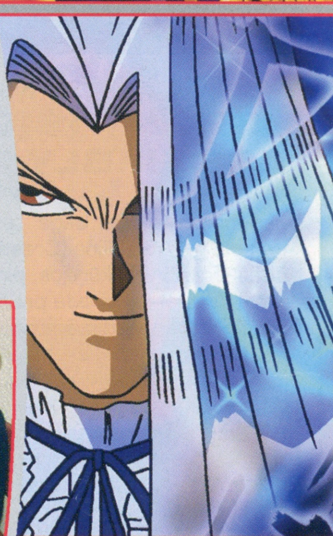
Yu-Gi-Oh!



VILNIUJE:
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Liauksmino g. 8
(prie CENTRINIO PAŠTO).

KAUNE:
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Klube AMERIKA PIRTYJE,
Vytauto pr. 71.
SEKMADIENIAIS nuo 12 val.
Bare FORTAS (DESPERADO),
Donelaičio g. 65.

ALYTUJE:
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Picerija PALERMO,
Rotušės a. 2.











TIK KLUBUOSE:

• rasi daug naujų žaidėjų; • dalyvausi turnyruose; • užsiregistruosi reitinguose; • už žaidimą gausi reitingo taškus; • turėsi daugybę konsultantų; • galėsi pigiau įsigyti kortų; • laimėsi prizus; • turėsi galimybę tapti geriausiu Lietuvos žaidėju.

DAUGIAU INFO APIE YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING SUŽINOK APSILANKĘS **WWW.ZAISK.LT**

YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING KORTŲ GALIMA NUSIPIRKTI ŠIOSE PARDUOTUVĖSE:

FLINTO REDAKCIJOJE KAUNAS: Laisvės al. 35-201. **ŽAISLŲ PLANETOS VILNIUS**: Ozo g. 25; Konstitucijos pr. 16; Vilniaus g. 17. **KAUNAS**: Laisvės al. 42; Pramonės pr. 29; Savanorių pr. 346 (SAVAS). **KLAIPĖDA**: Taikos pr. 61; H.Manto g, 21. **ŠIAULIAI**: Vilniaus g. 202. **PANEVĖŽYS**: Ukmergės g. 18. **LIMPOPO VILNIUS**: Laisvės pr. 60; Ozo g. 25. **KLAIPĖDA**: Šilutės pl. 79; Taikos pr. 139 („BIG“). **PANEVĖŽYS**: Klaipėdos g. 79c. **ŠIAULIAI**: Vilniaus g. 237. **ALYTUS**: Naujoji g. 2c („IKI“). **VILNIAUS PREKYBOS PARDUOTUVĖS VILNIUS**: Ozo g. 25; Savanorių pr. 247; Mindaugo g. 11. **KAUNAS**: Pramonės g. 29; Savanorių pr. 255. **PANEVĖŽYS**: Ukmergės g. 23. **KLAIPĖDA**: Taikos g. 61.

AMERIKIEČIAI IŠ „SAMMY" GAVO NEPRIKLAUSOMYBĘ

Kompanijos „Sammy" JAV padalinis, esantis Karlsbado mieste (Kalifornijos valstija), paskelbė apie savo atsiskyrimą nuo pagrindinės korporacijos „Sammy Corporation Tokyo" ir apie visišką finansinę nepriklausomybę nuo jos. Investorių grupė, kuriai vadovauja padalinio vykdantysis direktorius John Row, išpirko visas studijos akcijas ir pavadinimus, tarp kurių ir teisės į kuriamą žaidimą „Darkwatch". Taip pat buvo paskelbta apie vardo pasikeitimą: nuo šiol atsiskyrėlių kompanija vadinsis „High Moon Studios, Inc".



„SEGA" ĮSIGIJO „CREATIVE ASSEMBLY"

Japonų kompanija „Sega" tęsia savo žygį į Vakarus. Neseniai ji paskelbė apie britų studijos „Creative Assembly", žinomos strateginės frančizės „Total War" kūrėjos, pirkimą (naujausia frančizės dalis — „Rome: Total War" — pasirodė praėjusių metų rudenį ir surinko visus įmanomus apdovanojimus žanre).

Sandėris „Seg'ai" kainavo 30 milijonų dolerių, jo pasekmėje japonų kompanija gavo sėkmingą RTS frančizę, kurią ankščiau leisdavo „Activision", taip pat naują konsolėms skirtą žaidimą „Spartan: Total Warrior", kuris pasirodys šių metų rudenį.

„Sega", neseniai susijungusi su kompanija „Sammy" į vieną „holdingą", neslepia savo ambicijų ir ketina tapti viena pirmaujančių planetos žaidimų kompanijų. Neseniai ji jau atidarė savo vidinę studiją Didžiojoje Britanijoje.

Studija „reative Assembly" buvo įkurta 1997 metais Tim'u Ansell'iu ir išgarsėjo savo strateginių žaidimų dėka.



NAUJIEJI WARREN'O SPEKTOR'O NAMAI



Neseniai San Francisko mieste „Game Developers Conference" legendinis žaidimų dizaineris Warren Spector, apleidęs skęstantį „Ion Storm" studijos laivą, pristatė kolegoms savo naują studiją. Vadinsis ji „Junction Point Studios", ir visi jos 12 darbuotojų, tarp kurių daug Spektor'o kolegų iš „Ion Storm" ir net iš „Looking Glass Studios", jau darbuojasi prie debiutinio projekto. Būsimo žaidimo ypatumai kol kas laikomi paslaptyje, žinoma tik, kad veiksmas vyks „fantasy" pasaulyje. Galbūt, rakto į projektą reikia ieškoti naujos studijos pavadinime, nes lygiai taip pat vadindavosi MMORPG, savo laikų kurta „Looking Glass" studijos ir uždaryta 1997 metais.

NESISEKA „KVESTŲ" MĖGĖJAMS

Baigė savo egzistavimą prancūzų nepriklausoma kūrėjų studija „Galilea". Dar praėjusių metų viduryje kompanija uždarė savo pagrindinį ofisą Grenoblio mieste, Prancūzijoje, tuo pačiu nutraukus darbą prie einamojo projekto. O štai dabar užsidarė ir kompanijos padalinys Monrealio mieste, Kanadoje. Priežastis banali — lėšų stoka ir leidėjų nenoras investuoti pinigus į „mirusį žanrą".



„Galilea" buvo įkurta 1996 metais. Jos pirmu žaidimu tapo projektas „Genesys", tačiau pripažinimą „quest" mėgėjų gretose studija įgavo po frančizės „Cameron Files" („Loch Ness", „Pharaoh's Curse", trečioji dalis atšaukta). Paskutiniu studijos kūriniu tapo detektyvinis kvestas „Jack the Ripper", pasirodęs 2004 metų pradžioje.

„UBISOFT" PLEČIASI

Kompanija „Ubisoft" įsigijo vidinę prancūzų kompanijos „Microids" studiją „Microids Canada". Penkiasdešimt šios studijos darbuotojų sustiprins kanadietišką „Ubisoft" padalinį, atsakingą už „Splinter Cell" ir „Prince of Persia" frančizių kūrimą. Sandėrio sąlygos neskelbiamos, tačiau tiksliai žinoma, kad nei viena „Microids" frančizė (tarp kurių „Syberia", „Still Life" ir „Obscure") į „Ubi" valdymą nepereis.

Nori to „Ubisoft" atstovai ar ne, bet visi jų veiksmai labiausiai primena bandymą išsigelbėti iš „Electronic Arts" kompanijos glėbio, kuri, kaip mano prancūzai, bando juos visiškai „suvalgyti". Ir šis pranešimas puikiai dera su neseniai paskelbta „Ubisoft" strategija priešintis EA, sukuriant iki 1000 naujų darbo vietų per artimiausius metus. Ir pusė šimto buvusių „Microids" darbuotojų — tai tik pirmas žingsnis.

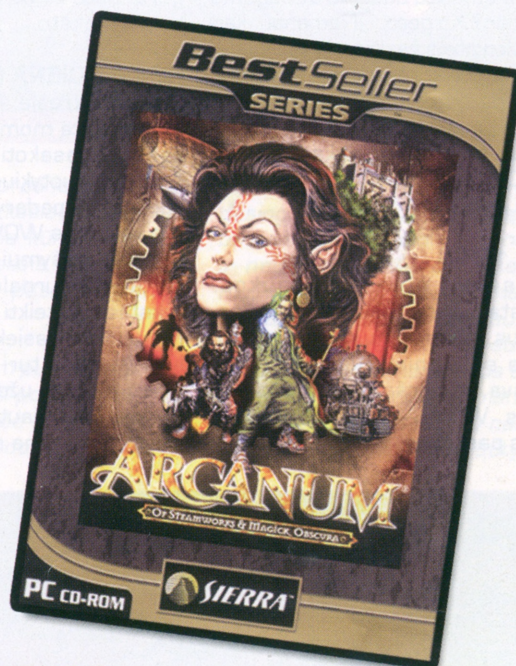
ATLEIDIMAI TKO KOMPANIJOJE

Kompanija „TKO Software", sukūrusi žaidimą „Medal of Honor: Pacific Assault", smarkiai sumažino savo darbuotojų skaičių. Darbą prarado apie 60 žmonių — kol kas nepatvirtintais duomenimis, jų tarpe atsirado ir TKO įkūrėjas, prezidentas ir vykdantysis direktorius Jacob Hawley. Tačiau kompanija tęsia darbą, ir nei vienas iš trijų jos ofisų, esančių Kalifornijoje, Techase ir Dubline (Airija), nėra uždarytas. Pastaruoju metu kompanija darbavosi prie žaidimo pagal kol kas kinuose nepasirodžiusį filmą „Sachara" ir projekto „Logan's Run" pagal tuo paties pavadinimo fantastinį filmą. Abiejų žaidimų likimas nežinomas.

KONKURSAS „GERIAUSIAS ŽAIDIMO VAIZDAS“

Šio mėnesio geriausias – Žilvinas, „Half Live 2“.
Dovanojame originalų žaidimą „Arcanum“.





KITI ĮDOMIAUSI DARBAI:


Breikas prieš mirtį vampyrų pasaulyje.


Geriems šuoliams rampų nereikia.


Heroes laikais visi garbino dievą PC Klubą.


Žūtis kovoje ne visuomet būna tauri ir didinga.


Vyrukai, na išgeriam dar, ko jūs taip silpnai?



Nebenoriu makdonaldų...

Konkursas tęsiasi ir laukiame įdomių žaidimų vaizdų. Būtinai prirašykite įdomų komentarą. Geriausius spausdinsime ir apdovanosime priziukais ;).

WORLD OF WARCRAFT
PASAULIS, KURIAME GERA

ARTOJAS (A.K.A NPC)

VASARIO 21DIENA (8 H 00 MIN). Pagaliau grįžau iš kelionių ir vėl esu darbe. Darbe! Nejau yra dar planetoje žmogus, kuriam buvimas darbe suteiktų daugiau džiaugsmo nei man? Ko gero... Nemanau, kad esu vienintelis žaidžiantis WOW būtent darbe, o ne namie. Kelionių metu darbo prisikaupė marios, tad su didžiausiu malonumu kimbu į jį — juk turiu spėti viską atlikti iki 17:00. Oficialaus laiko, kada galėsiu išvykti...

12H 15MIN
Atsisakau pietų pertraukos. Maistas — ne vilkas... Tiesą pasakius, apsirūpinu greitu maistu a.k.a sausainiai, bandelės, gira ir kava, ir naršau interneto platybes. WOW — ne tas žaidimas, kuris paskubomis žaidžiamas pietų pertraukos metu, todėl pasirenku www.thottbot.com. Labai naudingas resursas WOW žaidėjui. Skaitau apie „kvestus" ir inžinerijos paslaptis, vis tik tai yra ta kryptis, kuria turėsiu judėti, gerai būtų žinoti apie jos subtilybes iš anksto.

KOVO 7 DIENA (18H 45 MIN). Atsilošiu krėsle. Taip, dabar jau pasiekiau tą momentą, kai galima kažką papasakoti ir apie šventiko Artojaus nuotykius. Šuolį laike nusprendžiau padaryti todėl, kad per tris valandas WOW'e įvyksta tiek, kad jų aprašymui, ko gero, neužtektų visų žurnalo puslpių, o juk tekstas turi teikti ir naudingos informacijos. Pasiekus maždaug 20 lygį, žaidėjas turi spręsti, ar atlikinėti elitines užduotis savo teritorijoje, ar keliauti į ginčytinas žemes, kur galima sutikti ir priešiškai nusiteikusius žaidėjus iš aljanso. Kaip žinia, žaidžiant WOW, aljanso žaidėjai negali užpulti jūsų tol, kol jūs vaikštinėjate Ordai priklausančiose žemėse ir atvirkščiai. Tačiau tik įkėlus koją į ginčytiną teritoriją, tu rizikuoji pakliūti niekšų Naktinių Elfų, arogantiškų Žmonių, juokingųjų Gnomų ar karingųjų Dvorfų nemalonėn. Esmė tame, kad norint atlikti (Elite) misijas, būtina surinkti ar prisijungti prie egzistuojančios grupės (party), vienam ten nėra kas veikti, tuo tarpu aš paslapčiomis nusprendžiau nesijungti prie jokiu „party", bent jau iki 23 lygio. Taigi liko 3 lygiai, kuriuos pasiekti norėčiau pats vienas. Būtent šis nusiteikimas ir padėjo man žengti tą lemtingą žingsnį per liniją, skiriančią Ordai priklausančias „The Barrens" žemes ir ginčytiną teritoriją „Stonetalon Mountains"...

Ordai priklausančias „The Barrens" žemes ir ginčytiną teritoriją „Stonetalon Mountains" skyrė vienišas ir jau sugriuvęs kaimelis. Pasienį aš įsivaizdavau kitaip, tačiau itin ir nenustebau. Kiek žinau, šiaurinė Barrens dalis, kuri siejasi su Ašenvelio mišku, saugoma akyliau, o ir grėsmė iš ten didesnė. Tuo tarpu kalnuose, į kuriuos traukiu aš, Orda turi keletą stovyklų, kurias akylai prižiūri tiek Ogrimaro orkai, tiek taurenai iš Thunderbluff miesto. Kelionė neturėtų būti pavojinga, tad pasitaisau už nugaros pritvirtintą lazdą ir žvaliu žingsniu bandau nusigauti iki artimiausio kaimelio, kuriame turėčiau rasti seną vaistininką trolį Džin Zil. Girdėjau, jis turi kažkokių pageidavimų ir žada didelį apdovanojimą. Kulniuodamas mintimis grįžtu prie poros dienų senu-



Mano pirmoji







Aljanso reidas

mo įvykio, kurio metu ir supratau, kad trolius drąsiai galiu laikyti Ordos kariais. Iki šiol jų nemėgau... Lengvabūdiška jų kalbėsena, klaiki muzika ir potraukis žolelių rūkymui nuteikinėjo mane gan priešiškai. Tačiau prieš porą dienų, grįždamas iš Harpijų medžioklės, pastebėjau per savaną kulniuojantį gnomą. Neiškart supratau, kad tai gnomas, kadangi jo kepurė buvo dukart didesnė už jį patį, taigi pamaniau, kad matau bėgančią kepurę. Ėmiau vytis, ir tik tada pastebėjau, kad kepurė, o tiksliau po ja besislepianti gnomė, nešasi lazdą. Burtininkė... Mūsų teritorijoje! Pasiutau ir tuo pat metu krūptelėjau. Paskubomis sušnabždėjau kelis užkeikimus iš eilės, sutvirtinau savo dvasią ir apsigaubiau skydu, sugeriančiu žalą. Šie veiksmai,ko gero, atkreipė gnomės dėmesį, mat ji tik paspartino žingsnį, nusprendžiau ją persekioti. Mus skiriantis atstumas niekaip nemažėjo, ir tai mane erzino— kad galėčiau padoriai kerėti, turėjau sustoti, tačiau sustojęs pamesčiau niekšingąją būtybę iš akių, vadinasi mano kerai neturėtų taikinio. Ech, kad taip turėčiau žirgą, pamąsčiau, ir nemažindamas tempo bėgau tolyn... Gnomė aiškiai bėgo į Ašenveil girią, matyt, čia ji šnipinėjo, ir dabar nešą vertingą informaciją namo. Iki pasienio teliko pusvalandis kelio, ir jau buvau beprarandąs viltį pavyti bėglę, kai kildamas į kalną, pamačiau trolį, jis kaip ir dauguma iš jų padermės tupėjo užuovėjoje ir mėgavosi kaljanu. Suurzgiau iš pasitenkinimo, mat jį pastebėjusi gnomė pakeitė judėjimo kryptį, ir tuo pasinaudojęs, sugebėjau sumažinti mus skiriantį atstumą, tuo momentu trolis padarė tai, ko tikėjausi mažiausiai. Jis pašoko iš savo vietos taip staiga, kad net išvertė savo kaljaną, žiežirbos pažiro ant žemės, o tarp trolio pirštų susiformavo melsva liepsna. Gnomė buvo ganėtinai arti trolio, ir šis žaibiškai susipratęs nepuolė, o pavertė ją avimi, taip išlošdamas pakankamai laiko man prie jos priartėti. Gnomės atvirtimas iš avies buvo viena maloniausių akimirkų mano gyvenime, ant jos išliejau visą turėtą savo užkeikimų arsenalą. Tiesiog rėkte išrėkiau žodžius, ir šešėliai pasiglemžė trapią nykštukės gyvybę. Tai buvo mano pirmoji...

Šis įvykis pakeitė mano nuomonę apie trolius. Rūkymas tikrai



Neeilinis PCKlubo ir Games.lt redaktorių susirinkimas žvalių šviesoje

nedaro žalos jų protinei veiklai, netgi sakyčiau atvirkščiai... Stoviniuodami prie aukos kūno, persimetėme su juo keliais žodžiais, būtent jis man ir pasiūlė aplankyti Džin Zil...

Praėjus geram pusvalandžiui, aš vis dar tryniausi po vietoves, į kurias mane atvedė gnomės persekiojimas. Pasirodo, šios kalvos itin turtingos vario ir alavo rūda, tad pasidėjęs savo lazdą į rankas, griebiau kirtiklį ir daviau savo šventeiviškoms rankoms gražaus darbelio. Nukasęs gerą pusmaišį rūdos, prisėdau pasimėgauti stručio šonkauliukais ir melionų sultimis, tačiau tik pradėtas kramtyti kąsnis taip ir užstrigo burnoje, žandikaulį surakino nuostaba... Per savaną žvaliai straksėjo mūsų nudobta gnomė. Kas per?.. Dulkėton žemėn trenkęs maistą, pašokau ir pasileidau pavymui. Negali būti, kad gnomų magai išmoko medžiotojų triuką, leidžiantį apsimesti negyvu, to tiesiog negali būti, galvojau bėgdamas. Pats net nepastebėjau, kaip sekdamas gnomą, ilėkiau į Ašenveil girią, stojant kojos tiesiog įsirausė į žemę, toliau nebuvau nuėjęs, ir eiti neketinau, o ir negalėjau... Mano persekiojamoji sustojus kažką suriko man nesuprantama kalba, ir pajutau, kaip nugarą pervėrė geležtė, stryktelėjau į priekį, tačiau žaizdos sukeltas skausmas parklupdė mane ant žemės. Prieš akis išdygo naktinis elfas. Daili kraugeriška būtybė...







Specialiai PCKlubui

Kaip aš jo nepastebėjau, kaip aš jo nepastebėjau... nejau mitinės kalbos apie tai, kad jie nematomi,— tiesa?.. Elfas žengė manęs link, vikriai permetė kūno svorį nuo vienos kojos ant kitos, atliko grakštų apsisukimą... Jo plaštakose blykstelėjo ašmenys... Manau, jog pajutau, kaip galva, atsiskyrusi nuo mano kūno, dusliai dungtelėjo žemėn. Pasaulį apgaubė tamsa...

Tačiau aš buvau gyvas. Atsidūriau senosė kapinėse netoli gan judrios Crossroads gyvenvietės. Bandžiau aimanuoti, tačiau balso nebuvo, bandžiau išgirsti, kas dedasi aplink, tačiau girdėjau tik šniokščiantį vėją. Pasaulis tapo juodai baltas, ir

bet kuris mirtingasis pamanytų, jog tai ir yra mirtis, bet aš buvau mires, ir žinau, kad po mirties būna tik tamsa. Tai, ką aš išgyvenau, dabar buvo kitka... Aš supratau, kad mano laikas dar neatėjo...

19H 50 MIN

Mano laikas dar neatėjo. Bent jau taip nusprendė kapuose atsiradusi dvasia, baisiai primenanti „Diablo II" matytus angelus. Taigi pomirtinis WOW gyvenimas. Turbūt vienas iš įdomesnių žaidimo aspektų, bent jau kol jo nežaidi. Kas, kas gi atsitinka po mirties... Gauni baudą, tiesa, baudos dydį gali pasirinkti pats. Vienas variantas yra keliauti dvasiniame pasaulyje. Šios kelionės metu personažas juda kiek greičiau ir lengvai įveikia vandenį. Kelionės tikslas — lavonas, atvykus prie jo, galima prisikelti ir tęsti žaidimą. Taigi žaidėjas praranda šiek tiek laiko, o prisikėlęs personažas teturi pusę gyvybės ir manos. Jei mirsite nesvetingoje teritorijoje, toks prisikėlimas gali kainuoti dar vieną gyvybę, mat jaunesni žaidėjai mėgsta tykoti prie jūsų lavono, o jei mirsite nuo monstro rankos, galite būti ramūs — jis irgi bus netoliese. Vis tik dauguma personažų turi įvairiausių priemonių išvengti nemalonumų — gydomieji gėrimai bei specialios savybės, akimirksniu teleportuojančios žaidėją ar išgąsdinančios aplinkui esančius priešus, naudojamos būtent tokiais momentais.



Kitas būdas prisikelti yra kreiptis į dvasią, kuri yra kapuose. Ši dvasia gali prikelti jūsų lavoną, tad jūs atsidursite kapinėse, kuriose dažniausiai nėra jokių pavojų. Už tai jūsų personažas suserga 10 minučių prikėlimo negalia (-70proc. visoms personažo savybėms), vadinasi, 10 minučių negalėsite kovoti, nes jus įveiks kone visi apylinkių monstrai. Kartu su prikėlimo negalia dvasia pareikalaus ir 25 proc. nuo visų daiktų patvarumo, vadinasi, jie suges, o tai jau remiasi į pinigus, kurių prireiks jų remontui. Be to, inventoriuje esančių sugedusių daiktų negalėsite parduoti ir aukcione, turėkite tai mintyje.







Laikas jau ėjo vakarop, tad nusprendžiau grįžti į orkų sostinę Ogrimarą parduoti susikaupusių daiktų, o naudingas žaliavas pasidėti į banką. Žaidimu su savimi galite tąsytis tik tam tikrą kiekį daiktų, dar kažkokią jų dalį galite laikyti banke, tad vizitai į sostines tampa ganėtinai reguliarūs. Nežiūrint į tai, kad galimybė nusipirkti arklį žaidime atrakinama tik pasiekus 40-tą lygį, kūrėjai suteikė galimybes kai kurias keliones paspartinti. Visų pirma žaidime yra keli maršrutai, jungiantys žemynus: Orda keliauja dirižabliais, žmonės — laivais. Taip pat yra dar vienas neutralus goblinų maršrutas laivais, jungiantis neutralius Ratčeto ir Booty Bay miestelius. Tačiau tai dar ne viskas. Pačiame žemyne yra plačiai išvystyta transporto sistema. Kone visos kiek didesnės gyvenvietės turi tašką, kuriame „vėjų valdovai" gali jums išnuomoti šiknosparnį ar kažką panašaus į Mantikorą, nugabensiantį jus iš taško A į tašką B. Taip į Ogrimarą keliavau ir aš. Turiu paminėti, kad šie skrydžiai yra viena nuostabesnių žaidimo dalių, tai ne tik kelionės rūšis, bet ir puiki proga suvokti, koks iš tiesų nepakartojamas yra WOW. Atskridęs į Ogrimarą, iškart patraukiau į kalvių, angliakasių ir inžinierių kvartalą. Planavau sulydyti visą naujai iškastą rūdą bei pasigaminti naujus akinius, šiek tiek sutvirtinsiančius mano personažo galvą bei dvasinę būseną. Plušėdamas prie priekalo, išgirdau zvimbtelėjimą, reiškiantį, kad „chat" lange mane pasiekė pranešimas, užmečiau akį — kažkokie nepažįstamieji siūlo aplankyti keistą vietovę. Vietovę, kuri yra giliai po Ogrimaru...

— Vietovę, kuri yra giliai po Ogrimaru, lankysime mes, šventike, — suspiegė baltapūkis trolis medžiotojas. Už jo nugaros esantys kariai, Taurenas ir Orkas, pritardami sulinksėjo galvomis.

— Tą vietovę daug žmonių nurodė mums, — tęsė trolis, — visi ten turi norų ir interesų. Ir šventikas, tikiu, jų irgi turi. O ir gydymas reikalingas mums, mes — kovotojai, mes — medžiotojai, bet pavojai toje vietovėje labai dideli... Keliauk, šventike, su mumis...

— Neturiu ten interesų, — sumurmėjau ir patikrinau odinį raištį, laikysiantį ką tik pagamintus akinius ant mano galvos, patenkintas savo darbu, vėl pakėliau akis į trolį. Jis kažką šnabždėjosi su savo bendaržygiais. Nustatęs

miną „minkit iš čia, barbarai", iš vilnonio kelionmaišio išsitraukiau ką tik aukcione įsigytą schematiką. Joje buvo aiškiai subraižytas „Mirtinosios Muškietos" surinkimo planas, ir dabar planavau gaminti būtent ją. Jau turėjau beveik visas sudedamąsias dalis: iš vario buvau pasidirbęs varinę tūtą, atstosiančią vamzdį, taip pat pasigaminau varžtų ir kniedžių, skirtų ginklo sutvirtinimui, o pas šalia esantį gobliną– pirklį ką tik už sidabrinį įsigyjau puikią buožę. Trūko tik odos, buožės padailinimui, jei šautuvą gaminčia sau, apsieičiau ir be jos, tačiau aš šaudyti nemoku. Atrodo, tą žinojo ir vėl link manęs atsliūkinęs trolis.

— Šventikas su muškieta? Pasaulis to dar nematė, — kad ir kaip būtų keista, be pašaipos prabilo trolis.

— Puiki proga pamatyti, — atšoviau, — ir dar kartą nuodugniai peržiūrėjau schematas ir maišų turinį. Oda buvo schematoj, tačiau maišuose „kvepėjo" nesėkme... šautuvą gaminau aukcionui, mat girdėjau, kad kažkoks Orkas Ashenvelio girioj už būtent tokias muškietas dalina kuo puikiausius

KONKURSAS

MANO ĮSPŪDŽIAI IŠ „WORLD OF WARCRAFT" PASAULIO

Pateik savo įspūdžius iš nepaprasto WOW pasaulio. Tai gali būti ir pasakojimas (iki 1500 simbolių), ir ekrano paveikslėliai, ir jūsų piešiniai, ir poezija, ir dainos... Žodžiu, bet kokia priemonė, kuri gali perteikti jūsų įspūdžius ir išgyvenimus.

Trijų įdomiausiai perteiktų įspūdžių autorius apdovanosime originaliais „World of Warcraft Horde" marškinėliais.

miršęs apie pirminį Tikslą. Pasijutai klaikiai, tačiau neišsidaviau:

— Galiu pasiūlyti savo gydymo paslaugas, tačiau tuomet man reikia ir jūsų pagalbos. Gal jūsų mažoje ir margoje armijoje yra odalupys?

20H 21 MIN

Odalupys buvo, ir odą jis man pardavė už savikainą, o gal net ir pigiau. Taip neplanuotai aš tapau partijos narių vienai misijai. Mūsų laukė „instance" tipo misijų rinkinys, kurį sutarėme atlikti po 15 minučių. Visą laiką iki tol kiekvienas skyrė sau — kas laisvino vietą inventoriuje, dėdamas daiktus į banką ar parduodamas juos pirkliams, kas lankėsi smuklėje ir pirko gaivinamuosius gėrimus bei maistą kelionei. Aš gaminau šautuvą. Kiekvieno daikto gamybai WOW'e reikalingi kiti daiktai. Inžinieriui labiausiai reikalingos įvairios iškasenos, tada mano tapimas šachtininku buvo labai teisingas, tačiau štai odos aš galiu gauti tik iš kitų žaidėjų, ir tai verčia mane su jais bendrauti. Nebendraudamas su kitais žaidėjais, WOW'e nepasieksi jokių geresnių rezultatų, nes aukcione (kuriame daiktus parduoda tik kiti žaidėjai, tačiau tam, kad juos pirktum, nereikia su jais bendrauti) už tą pačią odą lupa kone 10 kartų brangiau, nei yra jos savikaina. Šautuvo gamyba atėmė beveik pusę iki susitikimo su partija likusio laiko, mat pastebėjau, kad varinių vamzdžių reikia dviejų. Naujo vamzdžio gamybai neturėjau vario, tad teko keliauti lydyti iškastą rūdą, pirkti fliusą, išvalyti priemaišas ir tik tada gaminti pačią triūbą. Pagaminęs šautuvą, nubėgau į aukcioną (toliau — AH). Kaip veikia AH? Nagi labai paprastai. Į aukcioną paduodi prekę, o naudodamiesi įmantria paieškos sistema, kiti žaidėjai ją randa. Paduodamas prekę, nustatai minimalią jos kainą, jei nori,— išpirkimo kainą ir laiką. Minimali kaina yra ta, nuo kurios bus priimami statymai. Išperkamoji kaina — skirta žaidėjams, norintiems prekę gauti iš karto, tai yra susimokėti ir akimirksniu rasti ją savo pašto dėžutėje. Statymai priimami jūsų nustatytą laiko tarpą — 4, 8 arba 12 valandų. Pasibaigus laikui, prekė atitenka daugiausiai pastačiusiam, jei tik jos niekas neišpirko, pasinaudodami išperkamąja kaina. Taigi savo muškietai nustatau minimalią 50 sidabrinių kainą, o išperkamąją kainą padarau 80 sidabrinių, būtent tiek, girdėjau, kad kartais sumokama už šį ginklą. Ir ką jūs manote? Tik išėjęs per duris, gavau pranešimą, kad šautuvas parduotas. PARDUOTAS nesibaigus laikui, vadinasi kažkas sumokėjo 80 sidabrinių. WOW'e — tai gan dideli pinigai. Bent jau kol triniesi apie 20 lygį.

Persitvarkau savo kerų lenteles, kovinius padedu kiek nepatogesnėn vieton, nes ten, kur eisime su partija, turėsiu gydyti ir daug melstis. Melstis už partiją...





daiktus. Tų daiktų nori visi, vadinasi už muškietas jie bus pasiruošę pakloti ir 80 sidabrinių. Kaip atrodo tokie pinigai net neįsivaizduoju, tačiau pardavęs šautuvą, tikiuosi ją turėti kišenėje.

— O šventikas mums melavo ar tiesiog per ilgai užsibuvo Ogrimare ir nežino paskutinių ledi Sylvanos pageidavimų? Ji taip pat turi šiokių tokių interesų giliai po Ogrimaru — nutaisęs gudrų balselį, suulbėjo trolis. Tiesą pasakius, tai išmušė mane iš vėžių... Iš tiesų, Ogrimaro apylinkėse praleidau pernelyg daug laiko, Lordareone nebuvau jau kažin kiek laiko. Iš esmės iš kario pavirtau samdiniu, kovojančiu už Ordą, ir basčiausi velniai žino kur, visai pa-





IMPRESS LEAGUE ŽIEMOS SEZONO FINALAS

VASARIO 26 DIENĄ šeštadienį, Kaune, naktiniame klube „City Metro" įvyko pirmojo „Impress League" žiemos sezono „Counter Strike" finalas. Kartu buvo surengtas parodomasis žaidimo „Call of Duty" turnyras, kuriame dalyvavome ir mes, „PC Klubo" komanda.



COUNTER STRIKE

Prieš prasidedant turnyrui, penktadienį, buvo surengtos ir papildomos atrankinės kovos, kuriose buvo suteiktas šansas pralaimėjusiems žaidėjams išsikovoti paskutinę galimybę patekti į finalą. Po įtemptų turnyro kovų į piramidės viršūnę iškilo viena komanda — „Laneta". Šeštadienį, naktiniame klube „City Metro" surengtas pagrindinis turnyras, kuriame visiems žiūrovams buvo garantuoti plačiaekraniai video projektoriai, transliuojantys tiesiogines kovas. Nors kovos buvo tikrai karštos, tačiau dėl laiko stokos, vėlesnės kovos iš naktinio klubo „City Metro" buvo perkeltos į „Impress" Interneto klubą. Ten ir pasibaigė finalinė kova tarp latvių „elipse" ir lietuvių „Why" komandų, kurią laimėjo Latvijos klanas. „Why" grupė užėmė antrą vietą ir parodė visiems fanams, jog jie žymiai grėsmingesni kovotojai už kitas Lietuvos komandas, netgi ir už „Reset".

CALL OF DUTY

Kadangi šiame parodomajame „Call of Duty" turnyre dalyvavome ir mes patys, apie jį įspūdžių turime kur kas daugiau :). Pirmasis turnyras „PC klubo" gyvenime prasidėjo nuo bėdų. Vis tik visi (tiek mes, tiek mūsų oponentai) esame dirbantys žmonės, ir faktas, kad renginys vėlavo daugiau kaip dvi valandas, tikrai mūsų nenudžiugino. Nesinorėtų dėl to labai pliekti organizatorių, nes visi ankstesni „Impress" turnyrai vyko kuo sklandžiausiai, tačiau faktas kaip blynas — mūsų oponentai negalėjo parodyti geriausiųjų savo savybių. Tiek „Švino Broliai", tiek „Šturmas" komandos prarado po vieną – kitą žaidėją, dėl ko turnyras iš 5x5 sistemos buvo paverstas turnyru 4x4. Mes („PC Klubo" komanda) nusprendėme užsimaskuoti ir pasivadinome „Keršto Demonais", o kad mus suprastų ir patalpas užpildę CS'eriai, pavadinimą patobulinome ir tapome „K3R5H7O D3M0N41".

Taigi oponentams pasiūlius, pereiname prie 4x4 sistemos ir sprendžiame, kuris komandos narys nežais. Nežiūrint į tai, kad visi mes pakankamai bijojome to, kas mūsų laukė (vis tik plačioje visuomenėje žaisti ruošėmės pirmą kartą), žaisti veržėsi visi. Galų gale Rezidentas atsisakė dalyvauti, motyvuodamas tuo, kad jam reikia rašyti straipsnį apie renginį, ir „iš šono" jam viskas matysis geriau. Patikėjome juo ir ėmėme ruošti taktiką...

Žaidimui buvo numatyti 5 žemėlapiai, iš kurių eilės tvarka komandų kapitonai braukia po vieną, tol kol liekas tas vienas, kurį ir žaisime. Prieš turnyrą vykusio susirinkimo metu buvo išrinkti šie žemėlapiai: mp_chateau, mp_carentan, mp_harbor, mp_dawnville, mp_pavlov. Gyvenime visi mes esame daugiau ar mažiau „snaiperiai", tad tokie žemėlapiai kaip mp_pavlov ar mp_dawnville teikė mums vilčių. Mūsų oponentai priešingai — labiau vertina automatinius ginklus, tad jau visai netrukus komandos kapitonas Artojas sukurpė šiokį tokį planą. Žaidimo taisyklės draudė naudoti snaiperinius šautuvus su optika, tad mūsų „snaiperiniai" privalumai tik dar labiau išryškėjo. Naudodamiesi optika snaiperiais gali būti visi, tačiau kai optikos nėra, daug ką lemia įgūdžiai. Taigi nusprendžiame bandyti ištempti oponentus į kovą ilguose atstumuose. Tai reiškia, kad atėjus mūsų eilei braukti, kovos lauką paliks žemėlapiai mp_harbor ir mp_carentan (intensyvios kovos žemėlapiai nedidelėse teritorijose). Buvome tikri, kad mūsų oponentai brauks mp_pavlov (labai ilgų nuotolių žemėlapis) ir mp_chateu (žaidžiamas naktį, todėl nepatogus). Beliko parengti strategiją „dawnville" žemėlapiui, ką mes ir padarėme...

Prieš kovą dar sudalyvavome savotiškame apšilime. Mūsų komandos atstovas kartu su dar keturiais bendražygiais iš kitų COD komandų susirėmė su tikrais CS'o profesionalais, latviais „Eclipse". Pirmame raunde CS'eriai žaidė su jiems būdingu veržlumu, kuris buvo pernelyg spartus COD senbuviams. Pralaimėjome keliais taškais ir antrame raunde nusprendėme lėtinti tempą, užimdami griežtą gynybinį perimetrą. Taktika suveikė, pasiekėme užtikrintą pergalę. Atėjo laikas tikrajam turnyrui.

KERŠTO DEMONAI VS ŠVINO BROLIAI (ROUND 1)

Tikrai nenustebome, kad po to, kai Artojas išbraukė mp_harbor, oponentai lengva ranka brūkštelėjo mp_pavlov. Labiau nustebome, kad po mūsų išbraukto mp_carentan, „Švino Broliai" išbraukė mp_dawnville. Tai reiškė, kad kova vyks tamsiame mp_chateu žemėlapyje, ko mes nieku gyvu nesitikėjome.







Greitai susitariame laikyti išorinį žemėlapyje esantį kiemą, ir agresyvius veiksmus taikyti tik tada, kai kiemą reikės atiminėti iš priešo rankų. Pirmąjį raundą žaidžiame vokiečių pusėje, ir tai mus šiek tiek įkvepia, mat mūsų arsenale yra daugelio mėgiami karabinai KAR-97 ir greitašaudžiai „Gewehr43". Tai reiškė, kad kiemo gynyba vyks įsitvirtinus tolimuose kiemo kampuose, laikantis nuo oponentų pakankamai dideliu atstumu, kad jų pamėgti „Sten" ar sunkieji „Bren" būtų neefektyvūs. Beje, dar žaisdami su latviais, pastebėjome, kad tiek „Švino Brolių", tiek „Šturmo" kariai gan retai ir nelabai efektyviai naudoja granatas, tai mus džiugino, nes mes granatas dievinam.

Tik prasidėjus kovai, užėmėme numatytas pozicijas ir pasitikome bėgančius oponentus snaiperine ugnimi. Tai davė mums pirmąją taškų porciją, tad nesunkiai tapome lyderiais, tačiau tuo pat metu mūsų oponentai tapo atsargesni ir ėmė ieškoti būdų į mūsų pozicijas patekti aplinkiniais keliais, nesiveldami į tolimą kovą. Tai suveikė, taškų skirtumas sumažėjo, ir tolimesnė kova vyko taškas į tašką, kartais į priekį išsiveržiant tai vienai, tai kitai komandai. Vis dėlto prasidėjus paskutinėms 3 kovos minutėms, mes turėjome kelių taškų persvarą, ir tai paskatino šią persvarą naikinti. Tai baigėsi grįžimu į pozicinę kovą, kurios metu mes vėl galėjome pasinaudoti savo privalumais, kovojant dideliuose atstumuose. Kova baigėsi rezultatu 88 — 70 mūsų naudai.

Antrasis raundas — mes britai... Komandą užplūdo nusivylimas dėl klaidų pačiame žaidime — išjungus šautuvus, išsijungia ir vienintelis sąjungininkų ginklas ilgiems atstumams „Lee-Enfield", kuris jokios optikos neturi. Ką gi, mūsų oponentai žaidė be jo, teks ir mums laikytis. Akivaizdu, kad mūsų oponentai bandys perimti mūsų taktiką, tad šturmuoti teks mums. Artojas iškelia tikslą — aklai nepulti ir stengtis sužaisti lygiomis arba bent jau mažesne nei 18 taškų persvara, kas mums garantuotų pergalę.

KERŠTO DEMONAI VS ŠVINO BROLIAI (ROUND 2)

Pirmosios kovos minutės nuteikia blogai — „Švino broliai", įsitvirtinę kieme, gausiai vaišina mus MP-44 švinu, maža to, tarp jų atsirado ir šaulys, gan padoriai naudojantis KAR-97, taigi pusės susikeitė visomis prasmėmis, pradedame gauti „kruopų"...

Likus mažiau nei 10 minučių iki kovos baigties, vis dėlto sugebame susikooperuoti, ir jau visi komandos nariai pasiekia bent 10 taškų ribą. Tai leido naudotis didesniu granatų kiekiu. Staigiai parengiame kiemo šturmo planą, kurio metu tiesiog naudojamos dūmų užsklandos, daug granatų ir škvalinė „Bren" bei „Sten" ugnis. Mūsų patirties naudojant granatas dėka, taktika suveikia, taip į mūsų rankas grįžo kiemas, o mūšio metu taškų skirtumas beveik išsilygino. Taip vėl tapome padėties valdovais. Maža to, sugebėjome prisirinkti kiek kokybiškesnių vokiškų ginklų, kuriuos radome priešo pozicijose, tad tolimesnė kova jau buvo daugiau ar mažiau aiški. Netrukus pasiekiame dar vieną 18 taškų pergalę, antras raundas baigėsi rezultatu 108 — 90 „PC Klubo" naudai.

Pasibaigus kovai, mūsų džiaugsmui nebuvo ribų, tačiau dauguma prisipažino, kad rankų drebulys dar nepraėjo, o mūsų jau laukė „Štrumas" ir nauja kova...

KERŠTO DEMONAI VS ŠTURMAS (ROUND 1)

„Šturmo" komanda braukė žemėlapius taip, kaip ir tikėjomės, tad visi lengviau atsikvėpėme, supratę, kad žaisime mp_dawnville. Šiam žemėlapiui buvo parengtas ganėtinai banalus planas — pirmąjį raundą žaidžiant už sąjungininkus, laikytis viename iš žemėlapyje esančių namų. Iš jo puikiai matoma didžioji kovos lauko dalis, o labai efektyviai jo apsaugai pakanka 3 žmonių, tuo tarpu, vienas likęs žaidėjas galės veikti priešo, susikoncentravusio į namą, užnugaryje. Žaidžiant už vokiečius, tikėjomės kiek apkvailinti oponentą. Spėjome, kad laimėję pirmąją kovą, įtikinsime oponentus stengtis užimti tą patį namą antroje kovoje, tai reikštų, kad jie taptų itin lengvais taikiniais mūsų komandos šauliams, naudojantiems KAR-97 ir efektyviai šaudantiems per visą žemėlapio ilgį.

Kova prasidėjo. Viskas vyko išties taip, kaip ir planavome, neskaitant tik to, kad mirėme daug dažniau, nei tikėjomės. Vis dėlto „Šturmo" komandos nariai mirdavo kiek dažniau. Jokių labai ypatingų pasikeitimų tolimesnėje eigoje nebuvo — jie puolė, mes gynėmės, taškų skirtumas beveik visą laiką buvo toks pats. Raundas baigėsi rezultatu 78 — 67 mūsų naudai. Viso labo 11 taškų, tačiau mes tikėjome, kad antras raundas mums bus lengvesnis.

Pradinis „PC Klubas" komandos sąstatas:

PCK VYR. REDAKTORIUS ARTŪRAS — ARTOJAS

PCK REDAKTORIUS RIČARDAS — REZIDENTAS

PCK DIZAINERIS GEDIMINAS — WIZARDS

PCK DRAUGAS, ŽURNALO „HAKERIS" REDAKTORIUS ARNAS — UNTITLED

PCK DRAUGAS, ŽURNALO „HAKERIS" DIZAINERIS ANDRIUS — SLAKTEREIKA

KERŠTO DEMONAI VS ŠVINO BROLIAI (ROUND 2)

Ir neklydome! Antrasis raundas prasideda taip, kaip ir tikėjomės. Oponentai apsiginkluoja sunkiaisiais BAR bei greitaisiais „M1 Garand" bei įsitvirtina name ir jo apylinkėse. Pasiunčiame WiZaRdS su jo numylėtuoju „Gewehr43" paerzinti „Šturmo", atakuojant iš kairės, o patys apsiginklavę KAR-97 įsitvirtiname tolimiausiame nuo namo žemėlapio gale ir susiorganizuojame mini tirą. Taškai augo kaip ant mielų, ir tai palaužė oponentus, jie ėmė blaškytis ir ieškoti vietos, kur perkelti kovą. Buvo įvairių bandymų, kurių efektyviausias, mūsų galva, buvo tolimojo šiaurės rytų kampo užėmimas, verčiantis mus atakuoti žygiuojant atviru keliu. Kurį laiką mus skriaudė, bet nestipriai. Po kurio laiko Artojas apėjo oponentus iš užnugario ir oponentų pozicijose atliko keletą šlovingų „Bash" smūgių (kai prisėlini prie priešo ir užmuši jį buožės pagalba). Toks drastiškas poelgis išvarė oponentus iš šios vietovės. Vėliau oponentai bandė užimti netoliese esančias kapinaites ar tą patį namą, tačiau komandai pritrūko darnos, jie lakstė be jokios tvarkos ir organizacijos, tad tapo lengvais taikiniais visiems mūsų komandos atstovams. Ilgainiui žaidimas tapo medžiokle, suteikusia visiems mums daug smagių akimirkų. Kova baigėsi rezultatu 83 — 57 mūsų naudai.

Štai taip :).

TOLIMESNI TURNYRAI

Pasibaigus šiam žiemos turnyrui ir finalui, neilgai trukus, „Impress" pranešė, kad lyga nutraukiama, tad pavasario, vasaros ir rudens sezonų nebus. „Impress" žada ir toliau rengti atskirus „Counter Strike" turnyrus bent kartą per pusmetį. Klubas nusprendė pabandyti paeksperimentuoti su žaidimais ir surengti keletą kitų, labiau sportinių žaidimų čempionatų, tokių kaip avia-simuliatoriaus „Il-2", futbolo „FIFA 2005", krepšinio „NBA 2005", ralio ar kitų lenktynių. Tikimasi, kad tokie labiau ne „hardcore" žaidėjams artimi žaidimai sutrauks ne tik daugiau dalyvių turnyre, bet ir žiūrovų. Kol kas jokių detalesnių planų nepaskelbta. Mes ir toliau pasistengsime patys dalyvauti turnyruose ir apie viską būtinai papasakosime jums.



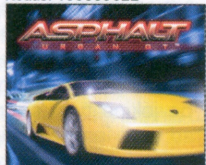


SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!



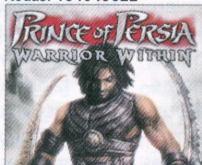
TOP ŽAIDIMAI

Kodas: 133889622



Nelegalios lenktynės didžiausių pasaulio miestų gatvėse: Tokijuje, Niujorke, Londone...
NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T610, T630

Kodas: 134049622



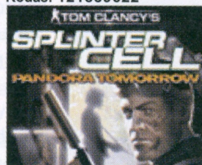
Dabar kovosi dviem kardais ir rodysi vikrumo stebuklus, kad įveiktum visus priešininkus.
NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T610, T630

Kodas: 106569622



Susišaudymas vyksta tuščioje pakrantėje, priešų buveinėje, KGB ofise, banke ir net kalejime.
NOKIA 3100, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T630

Kodas: 121889622



Puikios dinamikos konspiracinis žaidimas su pavojingomis slaptomis užduotimis ir misijomis.
NOKIA 2650, 3100, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta **GPRS** paslauga. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone **Naršyklė - Paslaugų dėžutė** (**Nokia**) arba **Pranešimai - nauji WAP puslapiai - gauti pranešimai** (**Sony Ericsson**).

LOGOTIPAI

147829622	145749622	FIRE 147789622	CANCEL 147759622
NOKIA 1209622	122769622	569622	14789622
Aš online 145739622	145719622	AŠ NEMELAGIS 145609622	DANGEROUS BOY 145589622
NOKIA 134849622	40329622	TELEFONAS (JEIGU NESIMATO) 101769622	PSICHO TELEFONAS 133809622
Limp Bizkit 12109622	LINKIN PARK 12119622	5149622	105509622

ATVIRUKAI

46119622	NEKENČIU! MATEMATIKOS! 2+2=5 10-8=6 148279622	IEŠKAU MERGINOS IKI 100 METŲ 148229622
Labai piktas 13659622	17519622	KAS ČIA? 136469622
DIRBU UŽ MAISTĄ 131149622	Kad nepavogtų 124569622	POKALBIS ĮRAŠYTAS 84859622
142079622	AŠ NE PIKTAS. TIESIOG DARBAS TOKS! 126169622	Kiek galima valgyti? 33749622
112459622	146179622	37659622
35619622	Žaliasis žmogeliukas 126049622	FERRARI F50 88049622
The Godfather 146239622	EXTREME 142229622	BANDITO GANGSTERITO 140569622

SIUNTINUKAS DRAUGUI

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Perskaityk jos instrukciją.
2. Žinutėje po kodo palik tarpą ir įvesk gavėjo telefono numerį (pvz., 7019622 6XXXXXXX).

Įsitikink, ar draugo telefonas tinka šiai paslaugai ir, jei reikia - ar įjungtas GPRS.

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kdo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, C55, C60, C65, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, X120, X450, P730

FONO PAVEIKSLĖLIAI

146539622	83839622	106329622	101549622	147209622	146589622	146469622
	147109622	83789622	146649622	127379622	103249622	138729622

KAD GAUTUMĖTE PAVEIKSLĖLĮ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.
Žinutę su paveikslėlio kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite fono paveikslėlį.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C110, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P510. **SIEMENS** A60, A65, C60, C65, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

VOKALINIŲ MELODIJŲ TOP

1	Motociklo garsas: Brum brum NAUJA!	145379622
2	Dainelė: Trjam trjam	145029622
3	Seno telefono skambutis	138089622
4	Policijos patrulis: 7-tas kviečia Centrą	143339622
5	James Brown: I Feel Good	120239622
6	Serega: Juodas bumeris	126889622
7	O-Zone: Dragostea Din Tei	120249622
8	Automobilio signalizacija NAUJA!	145369622
9	Bomfunk MC's: Freestyler	120779622
10	Rammstein: Du Hast	127019622

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.
Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6230, 6260, 7260.

ONE.LT MELODIJŲ TOP 30

	ONE.LT MELODIJŲ TOP 30	MONO	POLY
1	Mango: Raskila	138009622	138009622
2	Serega: Juodas bumeris	118859622	118859622
3	Mortal Combat	88349622	88349622
4	Žilvinas Žvagulis: Itališka dainelė NAUJA!	145009622	145009622
5	Dragon Ball: Makafushigi Adventure	104379622	104379622
6	Iš k/f: Nužudyti Bilą -2	144729622	144729622
7	Jay-Z & Linkin Park: Numb/Encore NAUJA!	146849622	146849622
8	ŽAS: Nemyliu	141029622	141029622
9	Ruslana: Wild Dances	106269622	106269622
10	Laura & The Lovers: Little by Little NAUJA!	138029622	138029622
11	Linkin Park: Somewhere I Belong	46829622	46829622
12	Benny Benassi: Satisfaction	60039622	60039622
13	O-Zone: De ce plang chitarele	142709622	142709622
14	Dragon Ball: Romantic Ageru Yo	104389622	104389622
15	Simpsonai	3679622	3679622
16	The Chemical Brothers: Galvanize NAUJA!	146859622	146859622
17	O-Zone: Dragostea Din Tei	107479622	107479622
18	X-Files	1649622	1649622
19	Bomfunk MC's: Hypnotic	141139622	141139622
20	The Matrix Reloaded	86609622	86609622
21	Oggy & The Cockroaches	86569622	86569622
22	Aventura: Cuando Volveras	111359622	111359622
23	Iš k/f: "Haris Poteris" NAUJA!	146719622	146719622
24	Metallica: Nothing Else Matters	113309622	113309622
25	Rammstein: Ohne Dich	141129622	141129622
26	Good Charlotte: Just Wanna Live NAUJA!	148439622	148439622
27	Linkin Park: Numb	65149622	65149622
28	Kastaneda: Sombrero	75869622	75869622
29	Alien Ant Farm: Smooth Criminal	10009622	10009622
30	Mission Impossible 2	6739622	6739622

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.
Žinutę su kodu siųskite į numerį **1323**. Kodo gale pridėkite **P** (pvz., 3689622p).

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C100, C200, C110, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, C55, C60, C65, CX65, CFX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110 ir D500) arba **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6230, 7260) **GPRS** nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).
DĖMESIO! **SAMSUNG** telefonuose turi būti nustatyta: **Žinutės - Naujienų žinutė - Gauti - Visada.** Baigę GPRS nustatymą išjunkite ir vėl įjunkite telefoną.



Ši kartą nusprendėme vėl žvilgtelėti „į šoną“ ir papasakoti apie konsolių žaidimus. Įkvėpti didelės NPC istorijos apie „GTA: San Andreas“ pasisekimo, papasakosime apie keletą pačių įdomiausių jau pasirodžiusių ar šiuo metu pasirodančių žaidimų konsolėms, kurie kiek vėliau žada atkeliauti ir į PC. Taigi labiausiai sužavėję konsolių darbai, privertę pavydėti prie TV sėdintiems žaidėjams ir laukti šių žaidimų pasirodymo kompiuteriuose.

Iš konsolių



HALO 2



Pirmasis „Halo" į asmeninių kompiuterių gyvenimą išties įleido gryno oro ir „PC Klube" tapo geriausiu 2003-ųjų metų FPS. Iš pradžių išleistas ant Xbox konsolės, žaidimas buvo liaupsinamas, giriamas, kaip geriausias iš geriausiųjų, ir tik praėjus ilgam laiko tarpui, jis įžengė ir į PC gretas. Praėjusių metų pabaigoje Xbox vartotojai gavo „Halo 2" – žaidimas staigiai tapo hitu ir sugeneravo tokį ne tik žaidėjų, bet ir likusios visuomenės dėmesį, kokio iki šiol nebuvo jokiam žaidimui. Kaip ir su pirmąja dalimi, kūrėjai „Bungie" žada nenuvilti ir PC žaidėjų. Kad ir daug vėliau, tačiau tikėtis antrosios „Halo" dalies pasirodymo išties verta.



„Halo 2" istorija tęsiasi nuo tos vietos, kur baigėsi pirmoji, ir žada išties beprotiškus nuotykius. Siužeto naujovių bus nemažai, vien žinant, kad nuo šiol turėsime ne tik dvi priešų stovyklas, „Covenants" ir „Flood", bet ir trečiąją — „Brutes", o kartu su jais atkeliavo ir jų ginkluotė bei naujos transporto priemonės, taigi žada būti išties karšta. Žaidimas mums siūlo ir krūvas nematytų naujų ginklų, ir pakeitusių išvaizdą senųjų bei, žinoma, dar daugiau transporto priemonių. Pirmoje dalyje buvusios transporto priemonės tapo patobulintos ir nuo šiol kiekviena jų nebebus tokia nepažeidžiama ir deformuosis nuo jai daromos žalos. Viena iš įdomesnių naujovių yra naujas žaidimo ginklas „Energy Sword", kuris įvelia gan nemažą sumaištį žaidimo veiksmui. Kardas — bene galingiausias antrosios dalies ginklas, su juo mes akimirksniu atsirandame prie netoliese esančio priešo ir dažniausiai sužeidžiame jį mirtinai. Daugelyje situacijų jis daug naudingesnis nei tolimieji ginklai, tačiau jį nebus taip lengva gauti.



šų statinę ar susprogdinti netoliese jų esantį sprogstamą objektą.

Žinant, kad „Halo 2" išties smarkiai mėgiamas online žaidimo batalijose, verta tikėtis, kad kūrėjai smarkiai patobulins „multiplayer" galimybes. Xbox žaidėjai jau pirmosiomis žaidimo išleidimo dienomis užplūdo Xbox live tinklą ir nuolat mėgaujasi tinklo batalijomis. PC žaidėjų „online" tinklo galimybės neginčyjamai didesnės, todėl lieka tikėtis, kad „Bungie" išnaudos jas tinkamai ir privers ilgam pamilti ši žaidimą.

„Halo 2" grafika bei garsai dar puikesni nei pirmtake. Vienas iš pirmosios dalies minusų buvo pernelyg dideli



Žaidimas vėl gi pasiūlys milžiniškas aplinkas, galybę ginklų bei didelę įvairovę transporto priemonių — patikrintą sėkmės formulę, kurią pradėjo naudoti vis daugiau žaidimų, tačiau „Halo 2" tai daro bene geriausiai iš visų. Veiksmas žaidime išties greitas, ir kartais net sunku susigaudyti, kas vyksta aplink mus — vieną akimirka atrodo, kad kova baigta ir priešai nugalėti, bet netyčia pasirodo netoliese buvęs priešas bei savo kontrataka priverčia mus pasiduoti. Galimybės kovoti su priešais išties didelės, galima netgi panaudoti nuostabią žaidimo fiziką ir ginklų pagalbą užmesti ant prie-



žaidimo reikalavimai, tačiau antrojo reikalavimai gali būti dar didesni, kadangi grafika žada nuo šiol būti dar ryškesnė bei gražesnė, aplinkos didesnės, animacija bei efektai nuostabesni. Žinant šiuolaikinių PC galimybes, galima tikėtis žymiai įspūdingesnės grafikos, nei matėme ją Xbox konsolėje. Muzika šiek tiek pakeitė stilių, ir simfonines melodijas antrojoje dalyje keičia įvairūs puikiai skambantys roko gabalai.

Belieka tikėtis, kad „Bungie" ir šį kartą nenuvils PC žaidėjų ir išleis antrąją „Halo" dalį. Nors oficialių patvirtinimų iš kompanijos dar nėra, tačiau gandai sklando, kad žaidimo galime sulaukti metų pabaigoje, prieš šventinį sezoną.

Hill

KŪRĖJAS: „BUNGIE"
PASIRODĖ XBOX: 2004-11-04
PASIRODO PC: NEPATVIRTINTA

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Kartais, norint suprasti dabartį ar net ateitį, nebūtina bandyti ieškoti atsakymų, gilintis į ką nors. Jų nebus. Kartais užtenka paprasčiausiai grįžti į praeitį. Į tą momentą, nuo ko viskas ir prasidėjo. Tik žinant savo padarytas klaidas, galima padaryti išvadas. Taigi, 1960 metai. Nauji nesutarimai tarp JAV ir Rusijos. Gresia Trečiasis pasaulinis karas. Kažkam — tai puiki proga pasipelnyti, kažkam — atrasti senus prisiminimus, o kažkam tai bus pirmasis ir paskutinis išbandymas, auka ir netektis. Tad kurių stovyklai priklausysim mes ?

Nuo šiol visi tampame didžiosios žaidimų legendos sugrįžimo liudininkais. Kiek daug paskalų per visą tą laiką teko girdėti, nuomonių nesutapimo ir kritikos. Kiek daug... Bet pagaliau jis čia. Užkariavęs „PlayStation 2" konsolę, ruošiasi išskleisti sparnus skrydžiui į PC. Turbūt, paskutinį šios kartos laikais. Užkopęs į pačią viršūnę, ir nenugalėtas, didysis MGS lauks perkėlimo į jau „PlayStation 3" bei atnaujintą PC, na, o aš skubu pasidalinti savo įspūdžiais iš konsolės, kurių, tikiu, bus kur kas daugiau, pažaidus PC versiją.

Pats siužetas iš dalies gali priminti naująjį filmą „Elektra". Žaidime veiks slapta organizacija pavadinimu „The Cobras". Tai šešių asmenų grupė, kurių vardai išreiškia karo lauke sukeliamas emocijas. Jos tikrai nebus teigiamos, pvz., Skausmas („The Pain") ar Įniršis („The Fury"). Susitikimai su jais bus perkelti į dar nematytas kovas su bosais, o pats jų apipavidalinimas tikrai žavintis ir netikėtas. Taip pat žaidime žadama naujų „stealth" judesių ir manevrų. Galėsite tiek tyliai perpjauti gerklę ir judėti toliau, tiek įbėgti ir visus iššaudyti (visai kaip „Hitman" serijoje). Viena iš naujovių yra ir tai, kad čia bus nepaprastai gilus tikroviškumo skonis. Jei netyčia nukrisite nuo medžio, galite susilaužyti koją ar ranką, tuomet teks gydytis ir dėtis tvarstį, kas bus prieinama aktyvavus „Cure" langą. Čia jūsų veikėjo sužeistos vietos bus nufotografuotos rentgenu. Dar nustebino tai, jog





vietoje, nurodys procentinis matuoklis. Kalbant apie patį žaidimo arkliuką — „Metal Gear`a" — jis čia bus kiek neįprastas. Kova su juo taip pat. Žinoma, kad nenuobodžiautumėte ir „sausai" neleistumėte laiko, kūrėjai jums skuba pateikti žavią ir protingą partnerę — agentę Evą. Užtikrinu, abejingo, pamačius ją, neliks nė vieno (tai galioja tik vyriškos lyties žaidėjams :)). Kalbant apie ginkluotę, nieko nuostabaus sutikti neteks. Tipiniai pistoletai, duslintuvai, AK–47 ir panašiai. Tačiau, kas be ko, pa-



norint išgyventi, ne tik reikės būti atsargiems, bet ir patiems medžiotis maistą. Tai bus ir gyvatės, ir krokodilai, ir paukščiai, ir dar daug skirtingų gyvūnų. Kai kurie bus žali, kai kurie nuodingi. Visa tai taip pat gali sukelti veikėjui skausmą, kurį teks numalšinti vaistais.

Žinoma, čia beveik nebeliks bazių ir įvairiausių misijų pastatuose — nuo šiol džiunglės bus jūsų ginklas, namai ir priedanga. Nebeliks ir radaro, tiksliai nurodančio jūsų esamą padėtį — teks naudotis kiek primityvesniais prietaisais. Pasislėpti ar, liaudiškai tariant, „tapti nematomais", galėsite užsidėję skirtingus kostiumus ar veido kaukes. Kiek gerai esate užsimaskavęs tam tikroje



grindinė „geimplėjaus" detalė liks „stealth" bei jo panaudojimas, todėl pernelyg įsijausti nepavyks.

Taip pat žaidime bus atskleista daug pirmosiose dalyse užmintų mislių. Pvz., kas gi toks buvo Didysis Bosas, kodėl yra raištis ant jo dešiniosios akies, arba kas gi toks iš tikrųjų Ocelotas. Susisiekimas tarp jūsų ir generolo arba draugų vyks kodeko pagalba. Panašiai vyks ir išsaugojimas, tik čia jūsų lauks naujas siurprizas. Dar privalau paminėti, kad šioje dalyje bus pats rimčiausias ir geriausias siužetas visoje serijoje. Pasiėmęs pirmojo MGS dvasią ir siužetinius privalumus, antrojo techninę bei vizualinę pusę ir viską žymiai patobulinęs, žaidimas tapo nepaprastai geras ir patrauklus. Maža to, tai neabejotinai yra vienas iš tų žaidimų, kurie būtinai privalo puikuotis visų žaidėjų „Must Have" sąrašuose. Lieka tikėtis, kad PC platformai bus išleistas ne mažiau geras ir patrauklus žaidimas, o gal net ir patobulintas... Ką gi, laukiame ir tikimės!

Kyo

KŪRĖJAS: KONAMI
PASIRODĖ PS2: 2005–03–04
PASIRODO PC: NEPATVIRTINTA





MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Nors „Rockstar" oficialiai nėra patvirtinusi trečiosios „Midnight Club" serijos išleidimo PC, ankstesni šios serijos bei kiti „Rockstar" žaidimai anksčiau ar vėliau atkeliaudavo ir į kompiuterius, taigi galime drąsiai tikėtis sulaukti ir šių lenktynių.

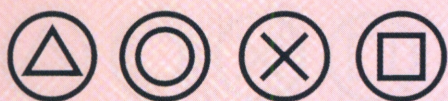
Naujausias „Mindnight Club" franšizės žaidimas tęsia naktinių važinėjimų per įvairius pasaulio miestus tematiką. Šį kartą žaidimas iš viso turės keturis režimus: karjeros, arkadinį, kruizą ir jau tampantį madingu online. Karjeroje galėsime išsikovoti sau vardą lenktynių pasaulyje, arkadoje — tiesiog smagiai pasivaržyti su oponentais, kruize — savotiškai pasikrinti jėgas ir pasirengti tikrosioms kovoms, na, o online režime galėsime susirungti su žaidimo vartotojais visame pasaulyje.

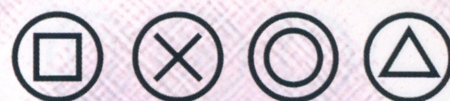
Iš karto reikia pasakyti, kad arkadinio režimo lenktynių sukeliamas pojūtis beveik niekuo nesiskiria nuo ankstesnių žaidimo dalių — tiesiog reikia atvažiuoti iš vieno taško į kitą, aplenkus visus varžovus. Žaidimo trasose galėsite rasti dešimtis „shortcut'ų"















(apvažiavimų), kurių išmanymas žymiai padės jums lenktynėse. Kad pasinaudotumėte vienais, reikės tiesiog gerų vairavimo įgūdžių, kitiems bus reikalingas geras nitro, kad galėtumėt perskristi tam tikras vietas.

Žaidimo valdymas išliko toks pat. Apskritai, „Midnight Club" frančizės ypatumu visuomet buvo lengvas, geras arkadinio stiliaus valdymo ir fizikos mišinys, o paties žaidimo lenktynių modelis siūlo nuotykingą, greitą važiavimą ir tuo pačiu metu įdomų miestų tyrinėjimą.

Bendradarbiavimo su garsiu „DUB Magazine" dėka, „Rockstar" naujajame žaidime panaudojo vieną įspūdingiausių licencijuotų sportinių mašinų kiekį. Be to, aptiksime nemažai ir sunkvežimių, dviračių, motociklų, ir klasikinių senų modelių. Naujovė žaidime — mašinų redaktorius, kuris, vėl gi bendradarbiavimo su DUB dėka, yra labai įdomus. Daugybė naujų detalių, paveiksliukų, variklių ir kitų svarbių mašinos „sveikatai" dalių kiekis yra tikrai įspūdingas. Kam to reikia, paklausit jūs? O tam, kad žaidžiant online, turėtumėt kaip įmanoma daugiau galimybių būti unikaliu, nepanašiu į jokį varžovą. Žinoma, tam, kad galėtumėt nusipirkti prabangiausias detales, reikės labai ir labai pasistengti karjeros režime.









Žaidimo grafinis variklis išliko tas pats, su nežymiu detalių kiekio padidinimu. Milžiniški miestai atrodo beveik realūs, turi šimtus apvažiavimų, spalvų ir, žinoma, skubančių savo reikalais vairuotojų. Tačiau tikrosiomis žaidimo žvaigždėmis išlieka mašinos, stebinančios joms panaudotų poligonų skaičiumi. Ypač gerai tai matosi redaktoriuje. O pats nepakartojamas lenktynių pojūtis yra tuomet, kai 100km/h greičiu lekiame per miestą, įjungę pirmojo asmens vaizdą...

Žaidimo garso takelis vis dar kuriamas, nors garso efektai jau padaryti. Dar turime vilčių, kad „Rockstar" panaudos žaidime licencijuotą muziką, nes tai pridėtų ypatingo smagumo žaidžiant, juk taip smagu buvo antroje dalyje važinėtis Paryžiaus gatvėmis klausantis „Miss Kittin" :].

„Midnight Club 3: DUB Edition" labai sėkmingai žygiuoja prie to, kad taptų geromis lenktynėmis. Labai geromis. Žymūs „geimplėjaus" ir grafikos patobulinimai, taip pat bendradarbiavimas su „DUB Magazine" daro šį žaidimą tikrai unikaliu savo žanre. Tikėkimės sulauksime jo ne tik konsolėse, bet ir PC.

KŪRĖJAS: „ROCKSTAR"
PASIRODO PS2 IR XBOX: 2005-04-12
PASIRODO PC: NEPATVIRTINTA

FABLE : THE LOST CHAPTERS

Praėjo jau gan nemažai laiko nuo tada, kai „Xbox" vartotojai džiaugėsi Pyter'io Moulinex'o pasaka „Fable". Žaidimas žadėjo būti geriausiu, tačiau nerealizavo visko, kas buvo suplanuota, bet žaidėjų jis išties nenuvylė — „Fable" tapo vienu geriausiu „Xbox" žaidimų ir netgi vienu geriausiu visų laikų RPG.





Žinia, kuri pradžiugins visus, yra ta, kad paskelbtas žaidimo perkėlimas į PC. Kūrėjai nusprendė, kad iš žaidimo galima „išspausti" daugiau ir ėmėsi darbų prie naujojo „Fable : The Lost Chapters". Perkeldami jie žada žaidimą padaryti žymiai didesnį bei išsamesnį, bet tikslių detalių neatskleidžia. Žinoma, siužetas nesikeis nuo pamatų, bet turėtų būti papildytas.

„Fable" pasakoja apie jauną berniuką, kuris netenka savo artimųjų per banditų įsiveržimą į kaimą. Paimtas į herojų gildiją, jis mokomas kovos menų, įvairių tik herojams būdingų savybių, ir, jas išmokęs, imasi valyti pasaulį nuo blogio. Mes būsime vaikio likimo kalviai. Bėgant laikui, jis augs, ims linkti į gerąją arba blogąją pusę ir visas jo likimas priklausys nuo mūsų, kadangi mes turėsime galimybę nulemti jo ateitį.

Jau žaidimo „Xbox" versija mums siūlė begalo daug išvaizdos kitimo galimybių. Einant blogio puse, mums pradėdavo augti ragai, veidas raukšlėdavosi, keisdavo spalvą. Tuo tarpu, būdami geri, išlaikydavome dorą veidą. Kovos palikdavo ne vieną randą ant mūsų kūno, o apsilankę pas kirpėją, galėdavom keisti savo šukuoseną. Be išvaizdos kitimo žaidimas siūlo be galo daug užsiėmimų. Turėjome galimybę ieškoti lobių, žvejoti, pirkti namus ar netgi vesti žmoną. Turint omenyje, kad žaidimas žada plėstis, galima tikėtis naujų užsiėmimų „Fable" pasaulyje ir kitų naujovių atsiradimo.

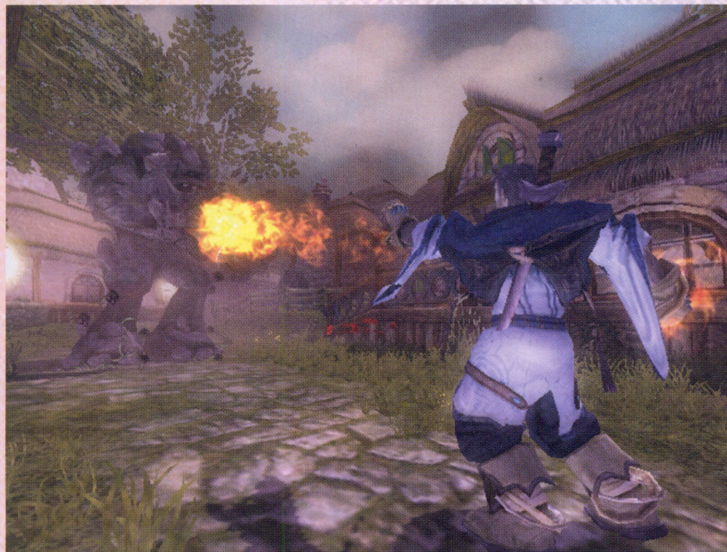
Pagrindinis žaidimo siužetas buvo tarsi tikra pasaka. Kiekviena užduotis buvo nepanaši į kitas, sulig kiekviena nauja aplinka galima buvo tikėtis staigmenų. Žaidimas nepaliaujamai krėtė išdaigas ir niekaip nepalikdavo mūsų likimo ramybėje, nuolat iškrėsdamas naujus pokštus. Iki paskutinės akimirkos mūsų likimas nebuvo aiškus, ir kartais atrodydavo, kad jau viskas baigta, bet mums likimas ir vėl pakišdavo koją.



Žaidimo grafika bei garsai buvo vienos stipresnių pusių. Veikėjo detalumas nepakartojamas, „Fable" pasaulio vaizdai vertė ne kartą jais grožėtis ir juos prisiminti. Muzika buvo viena nuostabiausių, tarsi tiesiai iš pasakos. Kūrėjai žada pagerinti grafiką dar labiau, nei ją matėme „Xbox" konsolėje.

Vienintelis „Fable" minusas buvo jo trukmė. Pyter'io Moulinex'o pasaka buvo išties trumpa, nors ir labai kokybiška. Žaidimas paliko žaidėją, norintį daugiau, tačiau tai tebuvo tik noras. „Fable" buvo galima pereiti maždaug per 10 valandų, o tai, kaip RPG žaidimui, išties labai mažai.













Žinant, koks nuostabus buvo „Fable" „Xbox" konsolėje, nepaisant jo trumpumo, žaidimo laukiamumas kaip mat išauga. Kūrėjų užmojai smarkiai praplėsti žaidimą bei pagerinti jo grafiką išties stebinantys. Tikėkimės, tai nebus ne iki galo įvykdytas užmojis, kaip tai nutiko su „Xbox" versija. Nerekomenduoti „Fable" būtų nuodėmė, ir visi — tiek RPG fanai, tiek šio žanro nebandę turėtų susidomėti. Belieka laukti ir tikėtis, kad kūrėjai neapvils.

Hill

KŪRĖJAS: „LIONHEAD STUDIOS"
PASIRODĖ XBOX: 2004–10–08
PASIRODO PC: 2005 RUDUO

SUDEKI



Aistringoji burtininkė... tvirtas šaulys.. galingas kardo meistras.. Tamsioji medžiotoja... Tai keturi herojai, kurie tamsiame kovų lauke išves tave iš proto. Apie „Sudeki" šnekama jau nuo 2002–ųjų — Internete vis dažniau pasirodantys reklaminiai gamintojų pareiškimai gimdė naują lojalių žaidėjų bendruomenę. Ir 2004 metais jie neliko nuvilti (tiesa, tik X–Box konsolės žaidėjai) — šiame RPG žaidime pilna visko — aibė naujų idėjų, įjungtų į klasikinio RPG elementų visumą, sugeba išgauti pasakišką produktą. Jūs tik paskaitykite atsiliepimus: „Sudeki išspaudžia viską, ką tik įmanoma sudėti į vieną RPG perliuką: didesnius pasaulius, daugiau galingų veikėjų bei seksualių, bet karingai nusiteikusių merginų. Ir visa tai sudėta į fantastišką realaus laiko veiksmą! Šiame apgaulių pilname pasaulyje, „Sudeki" veikėjai tampa herojais kovoje su išdavyste, magija bei, žinoma, blogiu".



Net nežinia nuo ko pradėti: kinematografijos prikimštų epizodų, nuostabių realaus laiko kovų, neaprėpiamų pasaulio plotų ar grafikos variklio, kurį „Climax" sukūrė specialiai šiam žaidimui? Žaidimas išbandytas „Microsoft" „juodosios dėžės" — pritraukti milijonai RPG mėgėjų, todėl nenuostabu, kad atėjo laikas ir PC variantui. Kaip ir dauguma šiandien turimų RPG žaidimų, šis išsiskiria ypatingu herojų lyties akcentavimu — keturių narių komandoje savo vietą rado ir dvi „karštos" bei apsiginklavusios merginos.

Taigi, pradėkime nuo pačių herojų. Žaidėjas turi valdyti keturis pagrindinius veikėjus, kurie įsivelia į dviejų pasaulių — Hikaria ir Kuria — karą. Turbūt ir taip aišku, jog po šiuos du pasaulius teks daug pakeliauti, kenčiant šaltį, tamsą bei kitus tavo gyvenimą apsunkinsiančius dalykus (pvz.:



šešėlių trukdžius). Pačia pradžia galima būtų laikyti Talui, vienam iš komandos narių, paskirtą tyrimą — išsiaiškinti, ar antikinėje šventykloje veikia demonų portalas, kuris ir kaltas dėl visų pasaulį užpuolusių negandų. Talui į pagalbą skuba gundanti bei galinga burtininkė Ailish, karinga mergina–pabaisa Buki bei ginklus dievinantis mokslininkas Elco. Šiai keturių žmonių komandai vadovauja iš rankų kardo beveik niekada nepaleidžiantis Talas. Ailish labai panaši į Harį Poterį, todėl labai smagu klausytis jos britiško akcento. Beje, nors ji ir nepasižymi ypatinga fizine jėga, Ailish turi ir slaptųjų ginklų: priešus ji nugali pasitelkusi magiją, na, o jus ši mergina tikrai nuginkluos savo išvaizda :). Buki — tai dar viena veikėja, kuri pasiskolino keletą kovos elementų iš „X–menų" — ginklai paslėpti jos pirštinėse, o ir savo išvaizda ji primena kažkokią mislingą, tačiau nežmoniškai seksualią būtybę. Kokia komanda be „moksliuko"? Elco turi mechanizuotą ranką, tačiau nemėgsta artimų kovų, jam labiau patinka didelių atstumų kovos. Kiekvienas veikėjas pasižymi tam tikromis galiomis, kurios gali būti naudojamos ir sprendžiant įvairius galvosūkius ne kovos metu. Talas gali judinti sunkius objektus, o Ailish sugeba panaudoti savo išsklaidymo galias ir tokiu būdu atskleisti paslėptus daiktus, kurie gali būti esminiai, sprendžiant tam tikrą galvosūkį. Kam reikalingos Buki ir Elco slaptosios galios, papasakosime jau gavę žaidimą.



Dauguma „Sudeki" galvosūkių ir mįslių susiję su įvairiais objektais bei daiktais, durų atidarymu arba naujų zonų atradimu. Svarbu paminėti ir žaidimo universalumą. „Sudeki" pradžiugins pirmo asmens šaudyklių mėgėjus, nes čia pasitaikys ir „Halo" tipo kovų. Daugelyje kovų dalyvaus daugiau nei vienas iš veikėjų, tad savo nišą atras ir strategai, nes pergalė priklausys ir nuo tinkamai pasirinktos kovos strategijos. Taigi, žaidimas žada džiuginti įvairių žanrų mėgėjus.

Nors „Sudeki" ir netaps visiškai naujos RPG rūšies pradininku, „Climax" stengėsi ištobulinti kovos sistemą iki optimalaus kinematografijos bei realaus laiko mišinio. Pačioje kovoje veikėjai gali naudotis trijų rūšių atakomis: fizinėmis, magijos bei dvasinėmis. Įvairios jų kombinacijos gali būti panaudotos kovoje su priešininkais — „Climax" pažada, jog kovos elementai nepabos net ir po daugumos panašių kovų. Bet kuriuo kovos momentu galima išsikviesti meniu: čia įmanoma pasirinkti įvairius igūdžius bei talentus, pasinaudoti daiktais ir net pasikeisti veikėjus. Beje, tai ne naujovė, tačiau vis tiek paminėsime — įvairioms atakoms, daiktams bei igūdžiams galima suteikti trumpasias klavišų kombinacijas.



„Microsoft" sugrąžino savo X-box fanams viltį, jog nuostabus RPG pasaulis įmanomas ir „juodojoje dėžėje". Dabar laikas nustebinti ir PC vartotojus. Perspėjame, „Sudeki" žada tapti tikru RPG atgimimu.

KŪRĖJAS: CLIMAX
PASIRODĖ XBOX: 2004–08–27
PASIRODO PC: 2005–03–25

NEWS CLUB

PARIAH

MIRTINAS virusas — dalykas nemalonus, ypač kai jis praktiškai neištirtas, o jo nešiotojas — jauna, simpatiška mergina. Jūs daktaro Džeko Meisono vaidmenyje gaunate užduotį pergabenti kriogeninį konteinerį, kuriame ši mergina yra, tyrimams į laboratoriją. Deja, kaip ir dažniausiai būna, viskas vyksta ne taip, kaip buvo planuota. Jūsų kosminis laivas patiria avariją ir atlieka priverstinį nusileidimą planetoje su pažįstamu pavadinimu Žemė, kuri tolimoje ateityje virto apytuštė planeta–kalėjimu, kuriame sėdi patys bjauriausi galaktinės visuomenės niekšai. Kad neliūdėtumėte jų kompanijoje, netrukus jūs sužinote apie tai, kad dėl plintančio viruso pasekmių už 16 valandų šioje vietovėje neliks nei vienos gyvos būtybės.



Taip prasideda „Pariah" — „Digital Extremes" studijos kuriama šaudyklė iš pirmojo asmens. Ši studija išgarsėjo „Unreal Tournament 2004" žaidimo bei jo ankstesnių inkarnacijų dėka. Kūrėjai turi milžinišką patirtį idealiai subalansuotų žaidimų su pažangia grafika kūrime, taigi turime pakankamai pagrindo manyti, kad ir „Pariah" netaps išimtimi.

Naujas žaidimas veiks patobulinto „Unreal 2" variklių pagrindu ir naudos objektų fizikos apskaičiavimo sistemą „Havoc". „Digital Extremes" pabrėžia, kad šį kartą jie ketina sukurti žaidimą, skirtą visų pirma vieno žaidėjo režimui, kai, tuo tarpu, ankstesnėse dalyse šis režimas buvo tik papildymas prie pagrindinės „multiplayer" dalies.

Neseniai žurnalistams pademonstruoti keli žaidimo lygiai sukuria nepakartojamą neišvengiamai artėjančios katastrofos ir niūrios tamsios atmosferos įspūdį. Žaidėjas tiesiog pajunta, kad išgyventi čia jam bus labai sunku. Visa tai pasiekiama dėka puikių Holivudo scenaristų, kurių vardai kol kas laikomi paslaptyje, darbo. Žaidimo eigoje uraganinį veiksmą ne kartą keičia „Stealth" misijos, ir visa tai pastovios baimės fone: bėgti, bėgti! BĖGTI! Ir kuo greičiau.



„Unreal" varikliukas kartu su jau įprastais „Havoc" „žaisliukais" atrodo labai simpatiškai. Vaizdas yra prisotintas detalėmis, žemėlapiai, kuriuos teko matyti, interaktyvūs, pakankamai erdvūs ir sumodeliuoti labai protingai taktine prasme — tai leidžia išnaudoti lokacijų ir žaidimo aplinkos ypatumus visais 100%.



Priešų DI pagrindą sudaro analogiškas iš žaidimo „Unreal Tournament 2004". Laukiami susidūrimai su pajėgiais varžovais, mokančiais veikti komandoje ir naudoti vietovės topologiją priedangai. Kūrėjų teigimu, šios žaidimo sudedamosios kūrimas jau baigtas.

„Pariah" ginklai nepasižymės didele įvairove, tačiau bus lengvai tobulinami, panaudojant specialius „energetinius branduolius" (WEC — „weapon energy cores"). Šiuos branduolius bus galima rasti tiesiog kelyje arba paimti iš nužudytų priešų. Įdomu tai, kad tuos pačius WEC galima bus naudoti herojaus sveikatai pagerinti ir šarvų galiai padidinti.

Apie herojaus praeitį (jis daktaras) primena specialus įrenginys — „begalinė" vaistinėlė. Tačiau tam, kad gyvenimas žaidėjams neatrodytų it medus, šis med–paketas turės ir šalutinių neigiamų efektų — akyse staiga viskas patamsėja, jei jūs vienu „šuoliu" suvartojote daugiau kaip 20 vienetų „vaistų". Taigi teks rinktis — arba šaudyti aklai, arba slėptis po kampus, atkuriant brangius „hit points".

„Multiplayer" mūšiai žaidime taip pat bus. Išvysime neužmirštamus „Deathmatch", „Team Deathmatch", „Capture the Flag" ir du naujus režimus — „Siege" (reikia išsaugoti nuolat atakuojamą priešų bazę) ir „Frontline Assault" (primena režimą „Domination" iš UT — reikia išsaugoti tam tikrus taškus žemėlapyje).

„Pariah" PC ir Xbox platformose pasirodys šių metų gegužės mėnesį.



EMPIRE EARTH II

KOMPANIJA „Mad Doc Software", paveldėjusi nemažą „Stainless Steel" darbuotojų dalį (pirmosios „Empire Earth" dalies autoriai) ir vėliau išleidusi „add-on'ą" „The Art of Conquest", jau kuria pilnavertį antrą frančizės žaidimą. Be to, kūrėjai tikina, kad varikliukas buvo perdarytas faktiškai iš naujo, tačiau žaidimas bus labai panašus į ankstesnį. Kaip ir ankščiau, jums teks pasirinkti vieną tautą ir pravesti ją per skirtingas epochas nuo priešistorinių laikų iki nanotechnologijų ir kosmoso užkariavimo.



Štai tos epochos: priešistorinė, akmens amžius, vario amžius, bronzos amžius, tamsieji amžiai, viduramžiai, Renesansas, imperijų epocha, pramoninė epocha, atominė epocha, skaitmeninė epocha, nanotechnologijų epocha ir kosmoso epocha. Tautų žaidime iš viso 14 — tarp jų egiptiečiai, graikai, romėnai, vokiečiai, turkai, amerikiečiai, kinai, japonai. Be specifinių dalinių ir statinių, kiekviena tauta turi savo individualius „bonusus", o tautos, gyvenančios bendrame regione, turi vienodus regioninius „bonusus". Taip japonai turi ypatingai greitus naikintuvus (nors tikrovėje jie buvo ne greičiausi, bet manevringiausi, o aviacijoje tai dalykai ne tik skirtingi, bet ir priešingi), ir tuo pačiu Japonija, Korėja ir Kinija turi bendrą Tolimųjų Rytų šalių „bonusą" — padidintą miesto centrų talpą. Savaime suprantama, kad prie senų, pagal pirmą žaidimą žinomų „unit'ų" ir technologijų bus pridėta daug naujovių.

Skirtingos epochos reikalaus skirtingų resursų. Maistas, mediena ir auksas pakankamai universalūs, o štai, pavyzdžiui, alavas (bronzos sudedamoji) ypač svarbus bronzos amžiuje. Geležis svarbi viduramžiais, vėliau pirmoje vietoje atsiduria nafta, dar vėliau — uranas. Tokiu būdu perėjimas į naują epochą gali turėti ir neigiamą efektą — resursas, kurio turite per daug, bus nebereikalingas, o prireiks to, kurio mažoka.



Maksimalus gyventojų skaičius (ir tuo pačiu dalinių) žadamas labai įspūdingas. To pasekmėje ir mūšiai bus masiniai, kariuomenės užpildys visą ekraną. Tarp „unit'ų" — ne tik įvairiausi kariniai, atitinkantys skirtingas epochas, bet ir šnipai bei dvasininkai, kurie gali pervilioti priešo dalinius jūsų pusėn. Be to, mums žada pagerintą ir prisitaikantį prie žaidėjo stiliaus DI. Be galimybės žaisti laisvu stiliumi, užduodant patiems pergalės sąlygas ir taisykles, žaidime bus 3 kampanijos. Pirmoji skirta pakankamai egzotiškai mums senovės Korėjos istorijai. Tikslas yra nukauti skirtingas gaujas, terorizuojančias pusiasalį, ir apjungti šalį. Antroji kampanija skirta vokiečių nacijos formavimuisi, pradedant Tamsiaisiais amžiais ir baigiant vientisos valstybės sukūrimu 1871 metais. Paskutinioji kampanija skirta JAV virtimui pasaulinio masto supervalstybe, prasidedanti ispanų — amerikiečių 1898 metų karu, ji nesibaigia mūsų dienomis, o tęsiasi ilgai į ateitį.

„Empire Earth II" grafika — klasikinė izometrinė projekcija su dideliu objektų kiekiu, geru detalizavimu ir įvairiais maloniais efektais kaip dinaminis vanduo su atspindžiais ir tikroviški šešėliai, taip pat besikeičiantis oras ir metų laikai, kas įtakoja ne tik vaizdą, bet ir „geimplėjų".

„Multiplayer" režimų žadama net 9, tarp jų — kooperatyviniai scenarijai. „Empire Earth II" žada pasirodyti balandžio pabaigoje.





IŠ TANKŲ GYVENIMO

Leidėjų kompanija „JoWooD Productions" anonsavo arkadinį tanko simuliatorių „Panzer Elite Action". Projektą kuria slovėnų komanda „Zootfly" (paraleliai „gaminanti" šaudyklę „Hollow"), o jis pasirodys 2005 metų pabaigoje PC, PlayStation 2 ir Xbox platformose.
„Panzer Elite Action" veiksmas vyksta Antrojo pasaulinio karo metu. Žaidimo eigoje galėsime paeiliui vadovauti trim tankų ekipažams. Vokiečių kampanijoje iškart po sėkmingų operacijų Lenkijoje ir Prancūzijoje mes persikelsime į Rytų frontą ir bandysime užkariauti Stalingradą. Tarp miesto gynėjų bus pagrindinis kitos kampanijos herojus, rusų tankų pulko vadas. Joje mums teks kariauti jau prieš nacius ir dalyvauti masiniame tankų mūšyje Kursko lanke. Trečia kampanija, kaip nesunku suvokti, skirta sąjungininkų pajėgų veiksmams — pradedant nuo garsiojo išlipimo Normandijoje ir baigiant pergalingu Reino forsavimu. Be scenarijų įvairovės kūrėjai žada pusantrą dešimtį valdomų tankų modelių, didelį aviacijos, artilerijos ir kitų dalinių rūšių kiekį, taip pat pradinius taktikos elementus, griaunamus objektus (namus ir medžius), dinaminį paros laikų pasikeitimą ir madingus specialiuosius efektus.





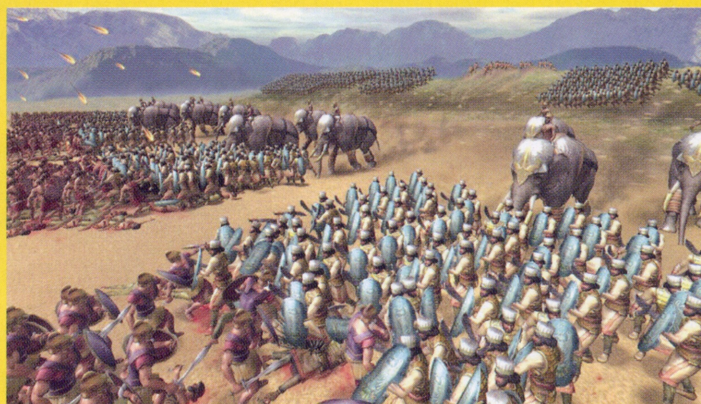
TANGO TRISE

Išplėtimas „Threesomes" romantinių santykių simuliatoriui „Singles: Flirt up your Life!" praėjus aštuoniems mėnesiams po anonso tapo visaverčiu tęsiniu, išsaugojęs ir pagrindinę temą. Naujasis vokiečių studijos „Rotobee" projektas vadinasi „Singles 2: Triple Trouble" ir yra skirtas gyvenimo meilės trikampyje sunkumams ir malonumams. „Geimplėjus", smarkiai primenantis „The Sims", liks toks pat, bet šį kartą kūrėjai po vienu stogu apgyvendins ne du „simus", o tris.
Mums žadama 15 „kvestų", naujieji saveikos būdai, papildomi daiktai ir lokacijos, triukšmingi vakarėliai su draugais, didesnis mažapoligonės erotikos kiekis ir patobulintas 3D varikliukas. „Triple Trouble" Europoje išleis kompanija „Deep Silver", o platins „Koch Media". Žaidimas žada pasirodyti šių metų gegužės mėnesį. Verta priminti, kad originalieji „Singles" pasirodė beveik prieš metus, Šv. Valentino dieną.



CIVILIZACIJŲ KARAS

Kompanija „Stainless Steel Studios", žinoma pagal „Empire Earth" ir „Empires: Dawn of the Modern World", darbuojasi ties nauja „realtime" strategija – istoriniu projektu „Rise & Fall: Civilizations at War". Žaidimas žada gražius, masinius susidūrimus ir apgulas, dalyvaujant keturioms pagrindinėms civilizacijoms — senovės romėnams, graikams, persams, egiptiečiams (už juos galima bus žaisti) ir papildomiems — vavilioniečiams, galams, asiriječiams, karfageniečiams. Žaidime bus apie



80 dalinių rūšių, tarp kurių — kavalerija, apgulos ginklai ir laivai, o mūšiams jūroje kūrėjų skiriamas ypatingas dėmesys — kaip „geimplėjaus", taip ir vizualios sudedamosios prasme. Pvz., žaidėjas galės asmeniškai prikrauti laivus ginklais ir įvairiomis kariuomenės rūšimis.
Kaip pagrindinį skirtumą nuo konkurentų („Praetorians" ir „Rome: Total War") kūrėjai įvardija galimybę persikelti į unikalių veikėjų, tokių kaip Cezaris, Kleopatra, Ramzis arba Aleksandras Makedonietis, sielas ir valdyti juos trečiojo asmens režime. Tokie veikėjai bus ypatingai „gyvybingi" ir turės specialių savybių.
Žaidimas kuriamas savito varikliuko „Titan" pagrindu, kuris, sprendžiant pagal pirmus vaizdus ir treilerį, gali drąsiai konkuruoti su geriausiomis RTS. Žaidimą išleis kompanija „Midway Games", o štai kada — kol kas nežinoma.



BET ON SOLDIER

PAKANKAMAI sudėtinga įsiveržti į žaidimų rinką su savo projektu ir tuoj pat sulaukti pagarbos ir sėkmės. Scenos naujokai — kompanija „Digital Jesters" — pradėjo leisti žaidimus tik prieš 6–8 mėnesius. Ir išleisti per tokį trumpą laiką 12 žaidimų (ką jie ir padarė), jau yra didelis pasiekimas. O štai dabar jie bando „prasimušti" į Šiaurės Amerikos leidėjų rinką su prancūzų kūrėjo „Kilotonn" žaidimu „Bet on Soldier".



Čia žaidėjams atiteks elitinio samdinio vaidmuo, kuris nusprendžia dalyvauti mirtinose ateities gladiatorių mūšiuose po to, kai buvo nužudyta jo mergina, kuri bandė atskleisti šią korumpuotą sistemą. Bet vieną dalyką jis suvokia iš karto — jis yra puikus karys, net ir be faktinės treniruotės... „Bet on Soldier" veiksmas yra nelinijinis, žaidėjai patys galės spręsti, kokiose misijose dalyvauti, o kokias praleisti. Visa istorija bus papasakota per misijų pristatymus ir „geimplėjų", o ne sąveikos iš žaidėjų pusės arba „skriptinių" scenų metu.

Prieš kiekvieną misiją žaidėjas bus supažindintas su ja išsamiau. Iš viso jūsų kelyje iki šlovės ir turtų stos 40 elitinių samdinių. Kiekvieno iš jų stiprias ir silpnas puses galima bus išstudijuoti specialiose dosjė. Po pažinties su misijos tikslu, žaidėjai galės statyti už kažkieno pergalę. O norint gauti piniginį laimėjimą, reikia šiuos elitinius kovotojus likviduoti per 60 sekundžių. Jei priešas nebus sunaikintas per tą laiką, statomoji suma bus prarasta. Nors žaidimo pradžioje šio laiko tikrai užtenka tam, kad būtų galima nugalėti, eigoje priešų gabumai ir šarvai gerėja.







Tam, kad išloštumėte pinigų šiame žaidime, jums teks labai pasistengti. Šiame pasaulyje nėra nieko nemokamo. Negalėsite tiesiog susirinkti ginklų pačiose vietovėse, visi mirtini žaisliukai (o jų — apie 40) yra perkami už nustatytas sumas. Be to, visur bus galima surasti specialias stotis šovinių papildymui ir šarvų atstatymui. Taigi jums teks pasirūpinti savo piniginę sąskaita. Ginklus prieš kiekvieną misiją reikės rinktis ypač atkakliai, kadangi jiems iš viso skirtos tik 6 vietos. Visos žaidimo zonos yra Žemėje — nuo subombarduotų tranšėjų iki apsnigtų gamtovaizdžių. Tos misijos, kurias matėme, palieka gilų įspūdį. Ir nieko keisto, nes žaidimas naudoja visus „DirectX 9" „žvangučius". Vien ko vertas lygis, kur mūšiai vyksta prie tvirtovės. Tvirtovė tęsiasi į dangų šimtą metrų, o ties ja išdėlioti artileriniai ginklai. Tikrą įvertinimą galima padaryti tik tada, kai aplink švilpia kulkos ir vyksta mūšis.

Galiausiai, „multiplater" režime tinkle galės žaisti iki 32 žaidėjų. Be pagrindinių „multiplayer" režimų bus prieinamas ir Statymų režimas, panašiai kaip ir vieno žaidėjo režime. Iš pradžių dvi žaidėjų komandos turi rungtis, siekiant gauti daugiau pinigų. Toliau komanda sprendžia, kaip teisingai statyti. Tokiu būdu varžybos vyks nenutrūkstamai.

Iš tiesų, esame labai sudominti „Bet on Soldier" ir nekantriai laukiame jo pasirodymo vasarą.



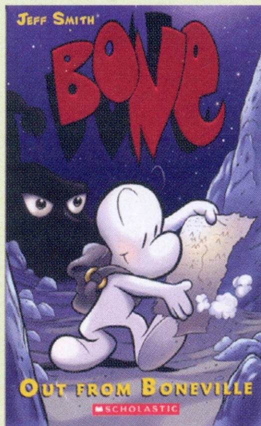
HITLER KAPUT

Lenkų komanda „Calaris Studio", egzistuojanti nuo 1993 metų, bet neišleidusi iki šiol nė vieno projekto, kuris būtų žinomas už savo šalies ribų, nusprendė „prasistumti" į Vakarus su Antrojo pasaulinio karo laikų šaudykle. Naujasis žaidimas vadinasi „Wolfschanze 1944" (aka „SS Tower") ir pasakoja vokiečių pulkininko Claus'o Schenk'o von Stauffenberg'o istoriją. Jis 44-ais metais kartu su keliais aukštais Vermachto pareigūnais atliko pasikėsinimą prieš Hitlerį, tuo pačiu bandydamas sustabdyti vokiečių karo mašiną ir išgelbėti milijonus gyvybių. Tikrovėje Claus'o planas žlugo, o pats jis buvo nužudytas, tačiau kūrėjai siūlo mums iš naujo peržaisti šį istorijos fragmentą. Žaidimo pasirodymo data, deja, kol kas neaiški.



DAR VIENAS KOMIKSAS VIRSTA ŽAIDIMU

Studija „Telltale" ir kompanija „Cartoon Books" praneša apie žaidimo „Bone" kūrimą. Jis bus sukurtas pagal to paties pavadinimo Jeff'o Smith'o komiksų frančizę. Interaktyvioje populiaraus komikso versijoje neaiškiam baltaodžiui žmogeliukui vardu Fone Bone, turinčiam tik žemėlapį ir mėgstamo kūrinio „Mobi Dikas" egzempliorių, tenka apleisti gimtąjį Bonvilio miestą ir vykti į tolimus, pavojingus kraštus ieškoti dingusių giminaičių. Žaidimo žanras nepaskelbtas, bet greičiausiai tai bus „adventure" — apie tai kalba ir „Telltale" ankstesnė darbo patirtis (ankščiau studijos darbuotojai nemažai prisidėjo prie „Sam & Max", „Grim Fandango" ir „Escape from Monkey Island" žaidimų kūrimo). „Bone" pasirodys 2005 metų pabaigoje.



DINOZAURŲ STRATEGIJA

Vokiečių leidėjų kompanija „Sunflowers" nusprendė priminti žaidimų visuomenei apie realaus laiko strategijos „Paraworld" egzistavimą ir pakartotinai anonsavo projektą. Kaip atsimename iš pusantrų metų senumo anonso, žaidimą kuria senas „Sunflowers" partneris, vokiečių studija iš Berlyno miesto SEK (pilnas pavadinimas — „Spieleentwicklungskombinat GmbH"), žaidimo „Wiggles / Diggles" autoriai. Projekto veiksmas vyksta paralelinėje realybėje, kurioje žmonės gyvena kartu su dinozaurais, kariauja su jais ir išnaudoja juos.



Žadama daugiau kaip puse šimto priešistorinių gyvūnų, tarp kurių 40 dinozaurų rūšių, 20 žaidimo „pasaulių" penkiose klimato zonose, paprastai įsisavinima valdymo sistema, RPG elementai, įspūdinga vieno žaidėjo kampanija ir net trys „multiplayer" režimai. Visa tai bus įgyvendinama galingo 3D varikliuko pagalba, kurio galimybėmis, atkuriant priešistorines lokacijas ir būtybes, galima įsitikinti pagal pateikiamus paveiksliukus. Žaidimas PC platformoje pasirodys šių metų ketvirtame ketvirtyje.



LORD OR MASTER

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS



BEVEIK prieš trejus metus aš buvau bloga. Labai bloga. Tačiau aš turėjau pasirinkimą, kaip ir kiekvienas iš mūsų. Aš pasirinkau tamsą ir tapau atgimusiu Sitų Lordu Revanu. Man širdis sakė, kad buvo ir kitas kelias. Šviesos kelias. Žmonijos klestėjimo viršūnė. Kai kurie rinkosi jį, kiti stojo mano pusėn. Tačiau ne tai svarbu, svarbu, kad mes visi turėjom pasirinkimą keisti likimą. Ir tai mums patiko. Tiesą sakant, tai buvo toks didžiulis malonumas, kad mes nesvarstydami išrinkome „Star Wars: Knights of The Old Republic" (toliau Kotor) ne tik metų RPG, bet ir geriausiu žaidimu. Pagaliau Sitų ir Respublikos jėgos pasiekė aukščiausiąjį tašką, didžiausią pripažinimą. Ir mums tai taip pat patiko. Malonumas, perėjus žaidimą vieną kartą, niekur nedingo. O ne, jis vis sugrįždavo, kad ir kiek kartų būtum jį žaidęs... Akimirka, vienas vaizdas taip prikaustydavo, kad versdavo vėl ir vėl kartoti viską iš naujo — ar atsimenate jausmą, kurį jautėte, kai Malakas pirmą kartą Jums pasakė visą teisybę? Tai buvo viršūnė — visos intrigos viršūnė, kurios niekas negalėjo net įsivaizduoti...Tiesiog nuostabu, kaip kūrėjai išlaikė visą žaidimo tempą taip, kad net sužinojus didžiąją paslaptį, azartas dar labiau padidėja. Tai buvo didžiausias malonumas žaidžiant, ir visi mūsų aikčiojimai nenuėjo vėjais — o ne, jie pasiekė ausis tų, kuriems liaupsės priversdavo blizgėti akis... Blizgėti iš gobšumo ir numatomo pelno. Niekas net neabejojo dėl tęsinio kūrimo — tai buvo neišvengiama... Ir mes vėl pradėjome laukti, laukti tos valandos, kai mus vėl prikaustys „Žvaigždžių karų" visata... Laimei, laukti neteko ilgai, ir netukus vėl spurdančia širdimi ėmėme antrą Kotor'ą, vaizduotėje jau kylant blogio ir gėrio kovų vizijoms. Ir štai ką mums pasiūlė Sitų Lordai...

ŽAIDIMO DOSJE	
„Star Wars KotOR II: The Sith Lords"	
www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords	
KŪRĖJAS:	„Obsidian Entertainment"
LEIDĖJAS:	„LucasArtsn"
DATA:	2005-02-11
ŽANRAS:	RPG

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz (rek. 1.6 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	32 MB (rek. 128 MB)
HDD:	3.7 GB

NIXIE

Sitų Lordai yra tikrai puikus žaidimas, tačiau... nuviliantis. O gal mes, kaip vienas mano kolega sakė, per daug išlepę? Taip, turbūt... Mes peržaidėme šedevrą, kažką tokio nerealaus, kam lygių nebuvo ir nėra, ir gavę jo tęsinį, tik patempėme lūpą. Tad kas mus taip nuvylė? Gal tam ir nebuvo pagrindo? Pažvelkime į tai iš arčiau...

DON'T SAY YOU DON'T REMEMBER

Amnezija. Na suprantu, kad mes prie jos jau beveik pripratome — juk nieko nėra geriau, kaip sužinoti, jog esi visų baisiausias ir galingiausias... Sitų Lordai ir vėl prasideda panašia amnezija. Po Sitų ir Respublikos tarpusavio karų, nenutrūkstamų vienos ir kitos pusės genocidų, kurie baigdavosi savižudybių žudymu, galaktikoje liko vienas vienintelis džedajus. Na, bent jau taip visi mano. Vieni puolė jo gelbėti, kiti turėjo rimtesnių kėslų... Ir taip vieną dieną ramiai sau galaktikos pakraštyje dreifuojantis vienišas, mums gerai pažįstamas Ebon Hawk'as (erdvėlaivis) pasijunta visai ne vienišas. Tiesą sakant, jis tampa dviejų priešiškų pusių susitikimo vieta, o jų taip trokštamas grobis — paskutinis džedajus — Tu. Įvyksta sumaištis, niekas nieko nesupranta (kaip paaiškėja, viena iš pusių nė neįtarė laive esant kitą), keli sprogimai, daug specialiųjų efektų ir... ir viso to pasekmė — merdėjanti laivo įgula su vienintelių likusių funkcionuojančiu droidu. Jo pareiga —sutaisyti hypervarikli, užlopyti skyles ir nutupdyti laivą į artimiausią planetą.

PRADĖKIM

Taip prasideda „tutorial" dalis. Galiu pasakyti, kad toks sumanymas man net labai patiko. Naudodamas T3–M4, turi atlikti pačius elementariausius uždavinius, išmokti pagrindinių valdymo subtilybių. Na, bet jei norisi greičiau pradėti žaisti iš tikrųjų, „turorial'ą" galima praleisti, juolab, kad jo metu surinkti XP taškai nesisumuoja mūsų veikėjui. Žaidimo pradžia labai neaiški, nelabai gali suprasti ką daryti, bet juk tai pats smagumas, ar ne? Beje, mūsiškis džedajus yra praradęs visą savo „Force" jėgą, o išsiaiškinti kodėl, kas ir kaip — pagrindinė žaidimo mįslė. Kaip ir galima įsivaizduoti, laikui bėgant, paaiškėja labai įdomių dalykų... Patikėkit manim, labai įdomių :).







INTRIGA AUGA

Sitų Lordų siužetas turėtų dar labiau pamaloninti tuos, kurie žaidė šio nuostabaus žaidimo pirmąją dalį. Tačiau net ir tie, kurie nežaidė, liks tikrai patenkinti. Man asmeniškai labai patiko, vystantis žaidimo eigai, atrasti ką nors iš pirmojo žaidimo: istorijos nuotrupų, asociacijų su Revanu, tolesne galaktikos istorijos eiga. Sitų Lordai tęsia jau pradėtą istoriją, ją papildydami dar negirdėtais faktais. Tačiau net ir naujas žaidėjas kuo puikiausiai viską supras, juolab, kad daugelis dalykų yra aiškinami iš naujo, jei norisi, galima įsigilinti dar labiau. Vis dėlto, viena pagrindinių žaidimo misijų — išsiaiškinti veikėjo praeitį, kuri neatskleidžiama taip lengvai. Tik manipuliuojant tinkamais asmenimis, galima gauti reikiamą informaciją...

GYVAS AR MIRĘS?

Manipuliavimas. Tai naujas Sitų Lordų patobulinimas, pakeliantis visą



žaidimo kartelę į kitą lygmenį. Kotor'as išgarsėjo būtent tuo, jog žaidėjas galėjo keisti savo likimą — būti blogas ar geras džedajus arba Sitas — kaip kam patiko labiau. Tai buvo pagrindinė varomoji žaidimo grandis — juk kas gali būti geriau, nei pačiam pasirinkti savo vietą žvaigždžių galaktikoje? Keisti savo, o kartu ir milijardų žmonių likimus vos panorėjus... Tai buvo jėga — Sitai ją vadino „Dark Side Power", pykčiu ir neapykanta, tuo tarpu džedajai ją traktavo kaip visko, kas gyva, jungiamąja gija, nepertraukiamu visatos ryšiu su žmonėmis. Bet pasirinkimas buvo mūsų pusėje, ir mes rinkomės, jausdami didelį malonumą. Sitų Lorduose galime rasti nė kiek nepablogėjusią tokių pasirinkimų darymo schemą, ji net patobulinta, norint suteikti jausmą, kad net menkiausi pašnekesiai su savo bendražygiais keičia viską. Taigi dabar, šnekėdami su kuriuo nors bendrakeleiviu, prieštaraudami ar pritardami, pagaliau šnekėdami atžagariai ir nemaloniai, rizikuojame užsitraukti jų nemalonę. Jei kuris nors veikėjas pavaromas į šalį, pagaliau pritariama kieno nors kito nuomonei, bet ne jo, mes prarandame įtaką to žmogaus (ir ne tik) atžvilgiu. Kai kurie herojai labiau linkę į šviesos pu-



sę, kiti — į tamsos. Mums krentant į tamsos liūną, šviesieji ims piktintis pagrindinio herojaus charakterio kaita, besikeičiančiu jo veidu (apie tai atskiroje pastraipoje :)), „blogais" sprendimais. Tačiau tie, kurie nešiojosi bent dalelę blogio savyje, greitai bus tempiami kartu į dar didesnį blogį, ir darysis tikrais kompanionais. Tą patį galima pasakyti ir apie šviesiąją pusę — jei veikėjas rinksis gėrio kelią, net ir į blogį linkę veikėjai taip pat seks jam iš paskos, tačiau tie, kurie bus prisiekę tamsai, tokie ir liks. Pagaliau, svarbiausias įtakos praradimo minusas yra tas, kad kai kurie veikėjai tiesiog nesišnekės su mumis, todėl verta labai atsargiai rinktis ką palaikyti ir ko ne, nes galite neišgirsti daugybės įdomių istorijų, o gal net pagrindinių dalykų...

Vieną kartą perėję Sitų Lordus, visko tikrai nesužinosite. O ne — to tiesiog negalima padaryti vien todėl, kad niekad visi jūsų bendražygiai nebus vienodai laimingi... Visada atsiras nepatenkintų, „nuskriaustų", apviltų. Sitų Lorduose dažnai pasirinkti kas yra bloga ir kas ne, bus ne taip jau lengva. Kartais tai, kas iš pirmo žvilgsnio atrodo kaip geras darbas, gali pastūmėti kito, daug baisesnio įvykio pasekmes... Viskas daug labiau komplikuota. Pavyzdžiui, jūs davėte vargšui kelis kreditus — jis džiūgaudamas nubėgo. Jūs jaučiatės laimingas. Bet ar taip yra iš tikrųjų? Jei pažvelgtumėm toliau, pamatytumėm, kad kitas vargšas, pamatęs kaip pirmajam duodate pinigus, paseka mūsiškį, jį sumuša ir atima pinigus. O jeigu mes nebūtumėm davę pinigų? Kas tada? Galbūt žmogus būtų vis tiek miręs iš bado — o gal atvirkščiai, išvengęs nemalonumų? Tokių panašių situacijų antrame Kotor'e yra gan nemažai, ir tai didžiulis pliusas pačiam žaidimui, tikroviškos atmosferos kūrimui. Kartais, susiduriant su tokiais atvejais, egzistuoja dar ir trečias kelias — pilkas — nei blogis, nei gėris. Tačiau juk tarp tamsos ir šviesos niekas nenori pasilikti, juolab, kad pilkuma neduoda nieko gero, o atvirkščiai, apriboja tiek vienos, tiek kitos pusės galias. Tad ką daryti? Rinktis jums...

FORCE STORM RULEZ

Jau žaidę pirmą Kotor'ą, puikiai žino ir kitą niuansą — kodėl per vidurį, tai yra, būti nei blogam, nei geram, visiškai nepravartu. Tai galios... Pusių pasirinkimas ne tik keičia bendravimo galimybes, tai — pagrindinis dalykas, nulemiantis, kokias galias naudosite. Galioms reikalingi „Force" taškai, kuriuos gali valdyti tik džedajai arba blogoji jų pusė — į tamsą prasmegę Sitai. Žaidimo eigoje kylant lygiais, pamažu kyla ir „Force" taškų skalė. Ją taip pat galima kelti vieno iš kitų pagrindinių veikėjų pagalba. Kuo taškų daugiau, tuo kovos tampa malonesnės, nes galima naudoti ne tik „melee" ar „ranged" atakas, bet ir galias. Galios skirstomos į pavaldžias blogajai ir gerajai pusėms. Gerosios pusės galios gydo, labiau saugo tavo bendražygius, priešus jos dažniausiai apsvaigina, tačiau ne-



daro didelės žalos. Tai daugiau gynybinės galios. Blogosios pusės galios skiriasi kardinaliai — jos skirtos puolimui. Puolimui, triuškinimui, žudymui, masinėms skerdynėms. Pavyzdžiui, geroji pusė turi „Heal" (gydyti) galia, tuo tarpu blogoji „Drain" (siurbti gyvybę iš priešų). Taip pat yra nemažai universalių galių, kurios gali būti naudojamos tiek vienos, tiek kitos pusės. Viskas priklauso tik nuo pačio žaidėjo apsisprendimo kokią taktiką pasirinkti — ar geriau apsaugoti kitus komandos narius, apsvaiginti priešą ir be didesnio kraujo praliejimo baigti ataką, ar, pasiduodant „Dark" pusei, rizikuoti komandos nariais (tiesą sakant, net nerizikuoti, juk mums jie visai nerūpi, ar ne?), norint pasiekti optimalų agresijos laipsnį, kai vos nuo vienos ištobulintos galios net neaiktelėjusi krinta visa grupė priešų... Tiesą sakant, gerai išvystytos tamsios galios suteikia galimybę herojui žaidimo pabaigoje visus priešus žudyti be menkiausio ginklo — vien „Force" pagalba. Kuo labiau esi vienoje ar kitoje pusėje, tuo atitinkamai vienos ar kitos galios kainuoja mažiau ar daugiau „Force" taškų. Jeigu esi pasiekęs tamsybės dugną, net pačios brangiausios tamsios galios beveik nieko nekainuos, tuo tarpu panaudoti paprastutį „Heal", kainuotų beveik visus „Force" taškus, nes tai šviesos galia. Tą patį galima pasakyti ir apie Šviesiąją pusę, kuriai tamsos galias naudoti absoliučiai nepravartu, nes jos kainuoja siaubingai daug. Kiekvienai pusei savi malonumai :). Taigi kokią pusę rinksimės? Ir vėl dilema...







CHOOSE WISELY

Viena iš pagrindinių naujovių, kuri mane suintrigavo beveik tiek pat, kaip ir to kaukėto Sito vaizdas :), buvo visai naujos „Prestige Class" įvedimas. Žaidimo eigoje, dalykams darantis vis sudėtingiems, veikėjas supažindinamas su šia naujove. Herojus turi būti trim ketvirtadaliais pasinėręs į šviesą arba tamsą, kad turėtų galimybę rinktis. Tik nuo čia iš tikrųjų prasideda tavojo likimo valdymas. Apsisprendimas pakeis viską, net ir vėliau pasikeitus jėgų pusiausvyrai, „Prestige Class" nebus galima pakeisti. Tad ką pasirinkus: „Jedi Weapon Master", „Jedi Watchman", „Jedi Master", o gal „Sith Assasin", „Sith Marauder" ar mano visų laikų mėgiamiausią „Sith Lord"? Plačiau apie juos nerašysiu, nes išsiaiškinti — kas ir kaip — yra malonumo dalis, tik paminėsiu, kad du iš jų pažengia dar toliau, keičiant savo komandos geros ir blogos pusės įtakas. Ir gali turėti baisių pasekmių demoralizuojant priešus :).

IR VISKAS??

Kovų sistema taip pat patobulinta. Svarbiausia — sukurtos taip vadinamos „Lightsaber Forms" (kovos formos naudojantis šviesos kardais). Veikėjas, keldamasis lygiais ir tobulėdamas, automatiškai atrakina kurias nors iš jų. Džedajų „sentinel'ai" bei „consular'ai" gali išmokti ir tik jiems būdingas 4 unikalias formas. Pagal visą sumanymą, šios formos „turėtų" padėti kovoti su tam tikrų tipų priešais. Pavyzdžiui, vienos formos gerai veikia prieš „blasterius", kitos padeda kovojant prieš džedajų ar kitą priešininką, naudojantį „Force", dar kitos skirtos kovoms, kai tenka grumtis su daugybe priešų vienu metu. Bet žinote — tai tikra nesąmonė. Na sutinku, kad gal šios formos prideda +1 prie gynybos ar nuima –1 žalos. Na, bet įrodykit man, kad tai yra svarbu. Labai keista, kam jos buvo apskritai sugalvotos, nes tikro panaudojimo potencialo taip ir nepavyko rasti. Jei jau esi silpnas, jokios formos nepadės, gali bandyti į sveikatą... Manau, jos sukurtos tik tam, kad bent kiek pagyvintų senąjį „interfeisą", nes be jų ten daugiau nieko naujo ir nėra. Be to, atsižvelkime į tai, jog patys pagrindiniai priešai kažkodėl nesukelia didesnių problemų, net ir žaidžiant pasunkintą variantą. Kodėl taip yra? Atsimenu, net prie Malako reikėjo paplušėti, o tuo tarpu priėjęs taip ilgai laukta ir išsvajotą kova, tu ją laimi nė nemirktelėjęs... Manau, kūrėjai turėjo daug labiau pasunkinti pagrindinius „bosus", ir tai padaryti taip, kad veikėjui atsirastų potencialas naudoti „Lightsaber" formas, nes dabar, net ir „nudėjus" patį didžiausią blogį, pasijauti... nuviltas.

THE OLD WAY

Nors pirmąjį Kotor'ą kūrė „Bioware", o Sitų Lordus — „Obsidian" kūrėjai, žaidimo aplinka beveik niekuo nesiskiria nuo pirmosios dalies. Tai juk nėra blogybė, kam taisyti, jei „nenulūžęs", pasakysite? Gal ir taip, tačiau nori nenori pasigendu gaivaus permainų vėjelio... Ką čia ir besakysi — grafika tikrai neblizga, aplinkos objektai vis dar ganėtinai kampuoti, o nuo vienos planetos vaizdų jau ir bloga darosi... Jausmas, vos pradėjus žaisti, toks, tarsi būtum iš pirmojo Kotor'o paskutinio lygio tiesiog perskridęs į kitą planetą ir tęsęs kelionę toliau: toks pat meniu, visas apipavidalinimas su mažulyčiais, vos



pastebimais pokyčiais, beveik niekas nepasikeitę. Veikėjai, žinoma, kaip ir pirmoje žaidimo dalyje, nuostabūs... Kiekvienas iš jų — tarsi menininko šedevras, atliktas su pasibaisėtina precizika. Atsiradus kelioms naujoms galioms bei „combo" igūdžiams, kovos beveik nepakito, nors jos ir taip buvo viena iš stipriųjų Kotoro vietų (atsimenate, kai paspaudus pauzę, veikėjas sustingsta ore salto metu?). Ar ne malonu, nustačius atakos progresą, stebėti viską realiame laike, kai šviesos kardai pliūpsniais spjaudosi žiežirbomis, įvairios galios spalvinte nuspalvina ekraną, ir prie viso to galime stebėti įvairiausius „salto mortale"? (aš pati prisidariau krūvas „screenshot'u", nes tiesiog neįtikėtina, kokių pozų kartais gali išvysti :)).

SIELOS VEIDRODIS

O dabar apie išvaizdos pokyčius, kuriuos įtakoja blogoji ar geroji pusės. Na čia tai jau tikrai... Aš jau buvau pripratusi prie pirmame Kotor'e lėtai pilkėjančio veido, tuštėjančių akių ir smulkių raukšlelių, išvagojančių odą. Tačiau to juk buvo per mažai... Ar gi tikrai tik to susilaukiame žudydami visatą? Sitų Lordai pasiūlo daug iškalbingesnį... makiažą. Man lėtai grimztant į juodumą, pradėjau keistis: pirma lūpos ėmė mėlynuoti, vėliau jos jau buvo violetinės, akys, jos... jos pasidarė šaltos ir atsainios, apsitraukė nepermatoma migla, vyzdžių seniai nebesimatė. Laikas bėgo, ir jos pagaliau pasidarė gelsvos. Oda keitėsi nesustodama — vis naujos ir naujos raukšlelės bjaurojo matinį veidą, kol galop, mano bendražygiai, neištvėrę tokio groteskiško vaizdo, ėmė viską sakyti tiesiai į akis. Bet aš jau nebegirdėjau — mane buvo užvaldžiusi tamsioji pusė... Tačiau vienas dalykas, trumpam sugrąžinęs į tikrovę, buvo vienintelis nepažįstamo žmogaus klausimas: „I'm sorry for asking... but ARE YOU A HUMAN?" — tai mane tiesiog pritrenkė... Ir tikrai, palyginusi pačius pirmuosius „save'us", nustėrau — ten dar nesugadinta tamsos žvelgė maloni mergina, o dabar mačiau vien tik pykčio pilną, tūžmingą, perkreiptą neapykantos žvilgsį... Na ką gi, visi mes mokame savo kainą. Pasakojau būtent apie blogosios pusės pasikeitimą, nes einant šviesa, daug pokyčių nesimato: veidas šviesėja, tampa žvalus ir linksmas — visiška priešingybė tamsai. Kuriuo keliu eisite, to ir sulauksite...

KUR MANO LIGHTSABRE'AS??

Nesvarbu, kurią pusę pasirinktum, manau, visi su manim sutiks, kad be savojo „Lightsabre'o" — nė iš vietos. Ir čia prasideda įdomumas — mes jo neturime! Tiesą sakant, jo neturime taip ilgai, kad akimirkos laukimas, kai pagaliau gausime taip gerai pažįstamą ginklą, tiesiog varo iš proto! O patikėkit, jo luktelti reiks ne taip ir trumpai... Todėl vėl norėčiau mesti akmenėlį į kūrėjų daržą — ar nebuvo galima tos akimirkos, kai gauni savąjį išsvajotąjį ir vienintelį šviesos kardą, padaryti tikrai įsimenančia? Ech, trūko tiek mažai, o kartu ir taip daug — kūrėjai ne vienoje vietoje neužbaigė taip gerai ėjusio darbo... O gaila.

PRIEŠ DAUŽANT

Jei jau prašnekome apie daiktus, tai jų Sitų Lorduose daug daugiau nei pirmajame Kotor'e. Prie galybės mums pažįstamų daiktų ir daiktelių prisidėjo ir kita rūšis — dabar dėžėse, konteineriuose ir kitose saugyklose galime rasti sugadintų daiktų ar chemikalų. Visi jie, naudojant gerai pažįstamus „Workbench" (darbo stalus), kurie periodiškai sutinkami žaidime, gali būti suklijuojami į naujus daiktus, atsižvelgiant į tai, ko reikia. Turiu atkreipti dėmesį, kad jei atidarinėsite uždarytas dėžes jas daužydami (aš taip dažnai darydavau :)), galite netekti



daugybės komponentų, esančių viduje, nes jie bus tiesiog sugadinami. Iš komponentų galima pagaminti beveik bet ką — pradedant minomis ir vaistinėlėmis, baigiant šarvais. Svarbu turėti tam tikrą įgūdžio lygį, nes tik nuo jo priklausys norimo sukurti daikto sudėtingumas. Beje, kartais sukuriami daiktai gali būti kur kas geresni nei egzistuojantys žaidime. Bet vėl, tikro malonumo tai anaiptol nesukuria, nes aš visą žaidimą bandžiau susikurti padoresnius Sitų Lordo drabužius, galvojau, kad gal man neužtenka įgūdžių, o paaiškėjo... kad visame žaidime normaliai atrodančių „NE šarvų" klasės apsaugų beveik nėra. Net jeigu ir randi kokius, tai jie nieko verti. O kad man kas nors duotų Revano apsiaustą!!! Deja...

SYSTEM SHUT DOWN

Na, o dabar pati blogiausioji Sitų Lordų dalis, prie kurios vis nesinorėjo prieiti... Tai žaidimo klaidos ir „bug'ai". Šiame žaidime galioja vienas nerašytas, bet gerai pažįstamas įstatymas — „SEIVINKITE dažnai!!". Ir visai ne todėl, kad galite numirti, o ne... Kaip jums skamba toks kūrėjų pareiškimas: „ Jei žaidėjas užsibūna vienoje vietoje, pvz: planetoje, ilgėlesnį laiką, arba nesikelia lygiais, o šiaip slampinėja po pasaulį, jis 100 procentų užstrigs! Tai gali būti herojaus užstrigimas aplinkoje, už kampų, ar tikrąja ta žodžio prasme — žaidimo smigimas. Todėl vienintelis vaistas — seivinimas.". Čia, turbūt, komentarų nė nereikia. Vidutiniškai niekas neišvengs trijų-keturių „crash'ų" viso žaidimo metu. Neblogai, ar ne?

THE POWER WITHIN

Bet žinot, kad ir kiek čia prirašyčiau žaidimo klaidų, jos niekad neatsvers to malonumo, kurį patiri, keisdamas savo likimą. Gal žaidimo mechanika ir nėra jo stiprioji pusė, bet juk Kotoras visad reiškė ne tai, jis reiškė pasirinkimų laisvę. Tiems, kurie pražaidė pirmąją dalį, siužetas gali pasirodyti kiek... neišbaigtas. Tačiau net ir ne puikios kokybės, Sitų Lordai vis tiek išlieka pačioje RPG karaliavimo viršūnėje, ir vėl pateikę tikrai intriguojantį siužetą bei leidę pajusti ta saldų „POWER" jausmą... Kūrinys tikrai nuostabus, kelios klaidelės nieko nekeičia, juk prisiminkim, kad aš lyginau tikrai gerą žaidimą su šedevru...:). Tikėkimės, kad trečioji dalis (net neabejoju, kad ji bus) pateiks dar kažką nuostabesnio nei lig šiol... žinoma, jei tai išvis įmanoma :).

Iš Nixie dienoraščio: „Aš buvau Sitų Lordas. Visi lenkėsi mano kelyje, pasipriešinę krito... Ta galia buvo užvaldžiusi visas mintis ir jausmus... Tik ji viena skambėjo galvoje...". Žiūrint iš šio taško — „LucasArt" su „Obsidian" padarė tai, ko mes visada tyliai tikėjomės... Galios. Ir mes jos gavom iki soties :). PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8,9**
Aplinkos atrodo taip pat, bet žinot ką,— man leido pasirinkti kokia buvo Revano lytis!! Ir vėliau žaidime taip ir buvo... įspūdis pritrenkė:)	
GRAFIKA	**7,9**
Deja, pasenusi, aplinkose tikrai trūksta detalių... na, bet man labai patiko kaukėto Sito išvaizda	
MUZIKA	**9,0**
Nieko labai įsimenančio, tiesiog maloniai skambantis fonas, Žvaigždžių Karų tematika	
GARSAS	**9,4**
Na, čia kaip visad padirbėta iš peties, visi, kas gali kalbėti, yra įgarsinti, o kai išgirdau kalbant Bao Dur'ą, apçalau rimtai...	
VALDYMAS	**9,2**
Problemų, toks pat kaip ir pirmame Kotor'e	
ĮDOMUMAS	**9,2**
Nerašysiu, kas buvo negerai, kad nesugadinčiau malonumo, tačiau gale, dar ilgai titrams plaukiant ekranu, tikėjausi, kad gal vis dėlto ką nors dar parodys... veltui	
Aš buvau Sitų Lordas... Tuo viskas pasakyta. Žaidimo gale meniu galėjau matyti ne kokio nors Siono, o būtent savo portretą — tikrąjį Sitų Lordą :).	**GALUTINIS 9.3**



ATSPĖK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks vairalazdė „Logic 3 Pro Flight“.

□□□□□□□□ □□□□□□□ (2)



□□□□□ □□□□ (3)



□□□□□□□□□□□ (4)



□□□□□□□□□□ □□□□□ (1)



□□□□□ □□ □□□ (5)



ZOO TYCOON (6)

REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Šio mėnesio numeris tiesiog dvelkia „Žvaigždžių Karų" dvasia. Nors iki pasaulinės trečiosios ir paskutinės šio didingiausio fantastinio epo dalies premjeros liko daugiau nei mėnuo, „Lucas Arts" nusprendė, kad kaip tik dabar pats tinkamiausias laikas paleisti net du „Star Wars" žaidimus. Vienam jų, geriausio praėjusių metų žaidimo tęsiniui skyrėme didžiausią dėmesį, o kitas, naujas bandymas šioje visatoje pradeda Recenzijų skyrelį.

Kiti šio numerio apžvelgiami žaidimai yra visiškai kitokios tematikos. Pasižiūrėjus net keista, kokie skirtingų žanrų ir tematikų žaidimai šį mėnesį „sukrito" į recenzijas. Ilgai lauktas ir smarkiai pakitęs tęsinys apie žmogiukus, bandančius apsigyventi naujose žemėse. Populiarumo bangai seniausiai atslūgus dėmesio bandantys susilaukti vėžliai mutantai. Ne vieną skandalą sukelti bandžiusi, tačiau vietoj sprogimo tik tylokai sušnypštusi strategija-simuliacija apie populiaraus žurnalo su zuikučio simboliu imperiją (atkreipkite dėmesį, N-18!). Na ir galiausiai, dar iš praėjusių metų likusi, tuomet „paskendusi" tarp didžiųjų šventinių žaidimų, nepaprasta nuotykių istorija pagal žymiojo Žiulio Verno romaną. Iš ties neiprastas rinkinukas, ar ne?



Ir vėl į karą. Ir vėl į Antrą pasaulinį...

XBOX PC CD-ROM



ŽAIDIMO DOSJE	
„Star Wars: Republic Commando"	
www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando	
KŪRĖJAS:	„LucasArts"
LEIDĖJAS:	„Activision"
DATA:	2005-03-04
ŽANRAS:	FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz (rek. 2.0 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	64 MB (rek. 128 MB)
HDD:	1.5 GB

NUOMONĖ

„Republic Commando" yra labai geras žaidimas. Aš jį rekomenduočiau, nepaisant to, ar jums patinka „Star Wars", ar ne. „Multiplayer" režimas silpnesnis ir tuštokas, tačiau vieno žaidėjo režimas yra nupoliruotas, greitas ir smagus. Būrio valdymas nėra revoliucinis, taip pat jis ne toks gilus kaip „tikruose" taktiniuose žaidimuose, tačiau jis aiškus, lengvai naudojamas ir nesulėtinantis veiksmo. Pridėkite prie to smagias detales, kurių „LucasArts" pridėliojo kiekviename kampe, ir nerasite priežasčių šio žaidimo nepamėgti.

Jamie Madigan, „GameSpy"

ELITINIO BŪRIO BOSAS

PIRMIEJI 2005–ųjų metų mėnesiai yra ypatingai linksmi „Žvaigždžių karų" žaidimų serijos gerbėjams. Tikriausiai jau spėjote paskaityti apie šio numerio „Mėnesio žaidimą" — antrają „Knights of the Old Republic" dalį. Praėjo vos kelios savaitės po jo išleidimo, ir „LucasArts" pradžiugino savo fanus dar viena dovanėle — šįkart taktine pirmojo asmens šaudykle „Republic Commando".

FELIX

„LucasArts" tęsia puikią tradiciją, kasmet išleisdami po neprastą FPS. Malonu tai, kad kiekvienas žaidimas turi kažką savito ir nematyto ankstesniuose produktuose: 2003–iaisiais pasirodęs „Jedi Academy" ypač daug dėmesio skyrė kovoms šviesos kardais („lightsaber'iais"), o praėjusį rudenį išleistas „Battlefront" džiugino savo masinėmis kautynėmis ir buvo skirtas visų pirma žaidimui tinkle. Naujojo „Republic Commando" išskirtinis bruožas — galimybė valdyti keturių elitinių karių būrį. Taip, žaidime nebūsite vienas (išskyrus keletą užduočių), su jumis petys į petį kausis trys pagalbininkai: snaiperis, sprogmenų specialistas ir „hakeris", galintis įveikti bet kokias kompiuterines sistemas ir taip palengvinti jūsų darbą.

> **SU JUMIS PETYS Į PETĮ KAUSIS TRYS PAGALBININKAI: SNAIPERIS, SPROGMENŲ SPECIALISTAS IR „HAKERIS"**

Ar jie nebus tik papildoma našta, kaip dažnai nutinka su kompiuterio valdomais veikėjais įvairiuose žaidimuose? Tiesą sakant, žaidimo metu pasitaiko visko. Pagal „LucasArts" idėją, šie trys jūsų partneriai turėjo būti nenugalima komanda, galinti pati sutvarkyti visas problemas. Jums, kaip tikram bosui, reiktų tik mostelėti pirštu, ir visi priešai jau nukauti, visos užduotys įvyk-

dytos. Tai skamba gražiai, bet realybė yra kiek kitokia. Dažnai mūsų komandos draugai metasi į kovą, neturėdami jokių šansų laimėti. Nelaukdami partnerių paramos, jie kaip kamikadzės puola didelį priešų būrį, kuris, žinoma, tokias kovas nesunkiai laimi ir palieka vieną iš mūsų kolegų gulėti ant žemės. Laimei, žaidime yra galimybė atgaivinti kritusius komandos draugus. Net jei žūtumėte jūs pats, žaidimas nesibaigs tol, kol bent vienas komandos narys liks gyvas. Gavęs įsakymą, jis suteiks jums pagalbą, ir galėsite grįžti į kovą.



Tačiau tinkamai išnaudojami mūsų partneriai gali būti tikrai sunkiai sustabdomi. Visuose žaidimo lygiuose yra daugybė pozicijų, kurias užėmęs snaiperis tampa beveik nematomas priešams, bet turi puikią galimybę į juos taikytis. Jei netoliese dar yra stacionarus kulkosvaidis, jį užims kitas karys. Tokie ir panašūs būrio išdėstymai gali tapti neįveikiami net ir didžiulei priešų bangai. Ne kovų metu galima nurodyti savo partneriams susprogdinti ar kompiuteriu atidaryti duris arba sunaikinti kelią užstvėrusias kliūtis. Bet erzina tai, kad jiems viską reikia parodyti pirštu: stovint šalia tuščio kulkosvaidžio, jiems nekils idėja juo pasinaudoti, kaip ir kovos metu ieškotis priedangos ar patogesnės pozicijos, kol jūs to nepaliepsite. Geriausia išeitis — nuolat laikyti komandos draugus arti savęs ir griežtai kontroliuoti jų veiksmus. Antraip teks lakstyti iš paskos ir gaivinti juos gulinčius be sąmonės.





Taigi, kuo ši keturių narių armija galės žaidime užsiimti? Būdami elitiniais kariais, žinoma, gausime pačias svarbiausias užduotis, pavyzdžiui, išgelbėti pagrobtą Wukių lyderį arba ištirti pavojingą kosminį laivą. Žaidimą sudaro trys, viena po kitos sekančios kampanijos. „Republic Commando" yra ganėtinai trumpas: kiekviena iš trijų dalių užims tris – keturias valandas. Tarpuose tarp atskirų dalių ir vykdant misijas pasigendame kitiems „Žvaigždžių karų" žaidimams būdingų nuostabių vaizdo intarpų, suteikiančių ypatingą atmosferą ir iliustruojančių siužetą. Dabar gi, tiesiog vykdome savo misijas, kartais net pamiršdami, dėl ko stengiamės. Tik balsas per radijo ryšį nuolat primena, kokios neįkainojamos reikšmės yra mūsų užduotys.

RETAI TURĖSITE DAUGIAU KAIP MINUTĘ RAMYBĖS

Gerai, kad žaidimas yra toks įtraukiantis, jog apie blankų siužetą net nebegalvojame. Žaidime retai turėsite daugiau kaip minutę ramybės — droidų ir kitų varžovų armijos pa-

sistengs, kad laiką praleistumėte tiesiog puikiai. Viskas vyksta didžiuliu greičiu — apsigynėte nuo vienos priešų bangos ir, vos spėję išsilaižyti žaizdas stacionariose vaistinėlėse, skubate toliau, kur jūsų lauks jau kiti „blogiečiai". Nesustojantis veiksmas ir maksimalus kiekis adrenalino garantuotas. Nors žaidimas yra „linijinis" (beveik visuose lygiuose yra tik vienas kelias pasiekti tikslą) ir gana dažnai pasikartojantis, nuobodului atsirasti tiesiog nėra laiko — norisi tęsti ir tęsti kovą iki pat žaidimo pabaigos. Deja, kaip ir minėjau, ji ateina greičiau, negu norėtųsi.

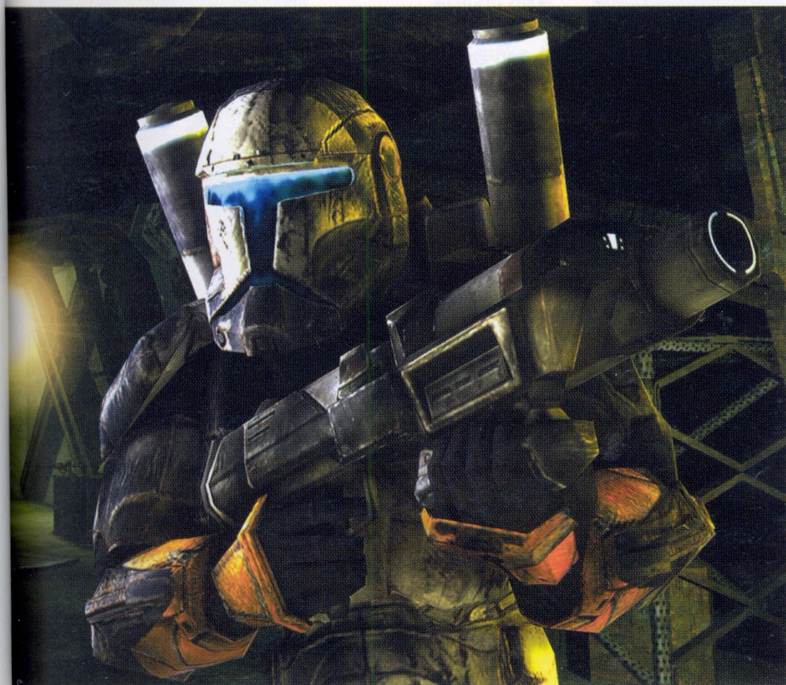
Ką gi, priešų armijos yra, reiškia, turi būti ir priemonių nuo jų apsiginti. Rankose visada turime du ginklus — pistoletą ir automatą. Pastarąjį galima greitai modifikuoti į snaiperio šautuvą arba granatsvaidį. Be šių dviejų žaisliukų dar yra galimybė paimti bet kurį vieną žuvusio priešo numestą ginklą — „bazuką", kulkosvaidį ar net Wukių arbaletą. Žinoma, ginklų galima rasti gerokai daugiau, nei čia išvardinta. Pridėję keleto rūšių granatas, turime jau neblogą arsenalą. Pabaigę amuniciją (nors pistoleto kulkos nesibaigia niekada), netampate bejėgiais — dar galite smogti ranka. Žinoma, tai padaryti galima tik iš labai arti, bet tokie smūgiai yra labai galingi — dauguma priešų kris jau po vieno iš jų.

„Republic Commando" grafikai nieko negalima prikišti. Visi modeliai detalizuoti iki smulkiausių dalelių. Puikiai atkurta jų eisena ir kiti judesiai. Neprastesnė ir mirties „scenų" animacija — paskutiniai priešų judesiai priklauso nuo to, kaip jie žuvo. Pavyzdžiui, pataikykite mechaniniam droidui į galvą, ir ji suduš, o be jos likęs vargšelis dar apsisuks keletą ratų aklai šaudydamas į visas puses, kol galų gale susmuks ant žemės. Aplinkos dizainas taip pat puikus, bet jam labai trūksta įvairumo. Kiekviena kampanija vyksta vienoje vietoje: pirma ir trečia — Geonosis ir Kashyyyk planetose, o antroji — kosminiame laive. Norėtųsi daugiau įvairovės, nes tris valandas bėgiodamas tame pačiame laive, nieko naujo nebepamatysi. Gaila, kad, kuriant žaidimą, nebuvo paimtas pavyzdys iš „Jedi Academy" arba „Battlefront", kuriuose beveik kiekviena misija vykdavo skirtingose planetose ir labai įvairiose aplinkose.

TIESIOG VYKDOME SAVO MISIJAS, KARTAIS NET PAMIRŠDAMI, DĖL KO STENGIAMĖS.







Itin įdomus „Republic Commando" bruožas — žaidėjas pasaulį stebi pro savo šalmo stiklą. Nors šalmas uždengia nemažą dalį ekrano, vaizdas tikrai savotiškas ir malonus. Ant stiklo matome nemažai informacijos: be visiems žaidimams įprastų gyvybės ir šarvų likučio dar rodoma komandos draugų buvimo vieta ir jų „sveikatos būklė" bei misijos tikslo kryptis. Arti jūsų žuvus priešui, ant stiklo užtikš jo kraujas (na, „kraujas" tik sąlyginai — iš tikrųjų tai yra neaiškios kilmės košė), o Kashyyyk'o planetoje nuolat varva lietaus lašai. Visa tai nuvalo vienas iš šalmo prietaisų. Tai, žinoma, smulkmena, bet atrodo tikrai gražiai.

„Republic Commando" garsas nenusileidžia grafikai. Na, „Star Wars" žaidimams tai ne naujiena — kiekviena serijos dalis būna igarsinta be priekaištų. Beje, žaisdami atrakinsite keletą filmukų, pasakojančių apie „Republic Commando" kūrimą, vienas jų būtent ir pasakoja, kaip vyksta žaidimo įgarsinimas. Galėsite pamatyti, kam įgarsinimo metu naudojamas perpjautas ananasas. Už garso efektus ne blogiau atlikti ir veikėjų balsai. Klausytis jų kartais gana linksma, nes šie žmogiukai turi ką pasakyti, pavyzdžiui, vienam jų užgaišus tvirtinant sprogmenį, kitas replikuoja, kad į komandą reikėjo paimti kažką, bent kiek nusimanantį šioje srityje.

Visa tai nuolat lydi muzika. Šįkart didingi John'o Williams'o „Star Wars" akordai yra ne vienintelės melodijos žaidime, kartas nuo karto juos keičia sunkiojo roko atkarpos. Na, dėl muzikinio skonio nesiginčijama, bet asmeniškai man būtų užtekę ir Williams'o kūrinių.

Taigi, ką turime sudėję viską, kas buvo parašyta? O turime puikią, nors ir ne idealią, pirmojo asmens šaudyklę. Trūksta įdomesnio siužeto ir, galbūt, specifinės „Žvaigždžių Karų" atmosferos. „Techninės" dalies (grafika ir garsas) išpildymas yra nepriekaištingas, nuo jo beveik neatsilieka ir pati žaidimo eiga. Įsigiję „Republic Commando", galite būti tikri, kad laikas su juo bus praleistas ypač maloniai. Žaidimą galima drąsiai rekomenduoti tiek „Star Wars" serijos, tiek apskritai visiems veiksmo žaidimų mėgėjams. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8,8**
Mmm, nauji „Star Wars'ai"!	
GRAFIKA	**8,6**
Viskas puiku, bet trūksta įvairumo.	
GARSAS	**8,5**
Neprilygstami garso efektai, tačiau neypatinga muzika.	
VALDYMAS	**9,7**
Smagu, kad įsakinėjimai komandos nariams neapsunkina valdymo.	
SIUŽETAS	**7,2**
būtų labiau pasistengta ir čia, žaidimas būtų vertas dar daugiau	

„Republic Commando" tikrai nesugadins jūsų žaidimų kolekcijos, nors ir turi šiokių tokių trūkumų. Kiekvienas, besidomintis veiksmo žaidimais, turėtų jį išbandyti. Galiu lažintis, kad perėję jį, norėsite žaisti dar kartą.

GALUTINIS 8.8

ARKADINIAI VĖŽLIAI







ŽAIDIMO DOSJE

„Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus"

www.konami.com/gs/tmnt2/official/flash

KŪRĖJAS:	„Konami"
LEIDĖJAS:	„Konami"
DATA:	2005-03-04
ŽANRAS:	arkada

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	800 MHz
RAM:	128MB
Video:	32MB
HDD:	2,1 GB

NUOMONĖ

„Battle Nexus" sugeba pateikti keletą naujovių, lyginant su praėjusia dalimi ir turi puikių atrakinamų savybių, pavyzdžiui, pilnas arkadinis žaidimas. Tačiau jis kenčia nuo tų pačių problemų, kaip ir pirmoji trimatė TNMT dalis, tad ieškantiems kažko geresnio, antrąją dalį sunku rekomenduoti".

Steven Hopper, „GameZone"

PAMAČIUS šio žaidimo pavadinimą, šiek tiek vyresnei „geimerių" kartai vis dar suvirpa širdis. Vėžlius prisimename iš jaunystės su gilia nostalgija — kažkas būdavo Leonardas, kažkas — Rafaelis. Prieš daugiau nei dešimt metų vėžliai buvo labai populiarūs. Deja, dabar galime juos tik prisiminti ir minėti geru žodžiu, nes kaip ir visos mados, jų nebėra, ir plačiosioms masėms jie užmiršti.

DIZZY

Gal dėl nostalgijos, gal dėl pinigų, bet „Konami" nusprendė sugražinti senus prisiminimus ir išleisti „Teenage Mutant Ninja Turtles 2". Sakoma, norint sulaukti gero daikto, jo reikia nesitikėti. Galbūt, kitų nuomone liksiu kaltas, dėl per didelių vilčių iš šio žaidimo, tačiau kaltinti savęs nedrįstu.

Pirmiausia, ką vertėtų paminėti, tai žaidimo dydis — 3 kompaktiniai diskai, rodos, pakankamai, kad talpintų nuostabų garsą, kruopščiai išdirbtas tekstūras. Tačiau nei pirmo, nei antro šiame žaidime nėra. Žaidimas susideda iš daugiau nei keturiasdešimties lygių, apjungiant tiek linijinio siužeto, tiek lygių eigos pasirinkimo galimybes. Teks žaisti tradiciniuose „adventure" lygiuose, kautis arenose, vykdyti specialias užduotis. „Tournament" galimybė taip pat egzistuoja, tačiau ne nuo žaidimo pradžios, ją galėsite pasiekti, tik perėję pirmuosius žaidimo lygius.

Nors tai jau antroji „vėžlių" seriją trimatėje aplinkoje, sunku atsikratyti jausmo, jog žaidimas vyksta vis



dar dvejose dimensijose. „Konami" giriasi padarę daug pakeitimų nuo praėjusios dalies, tačiau iš pirmo žvilgsnio tikrai niekas nekrenta į akis. Ką gi, pirmas įspūdis nekoks. Pabandykime paanalizuoti, ką galima nuveikti su šiuo žaidimu, neišmetus jo per langą. Na, bent jau visi keturi vėžliai čia, o žaidimo eigoje susitiksite ir kitus seniai pamirštus veikėjus: Splinterį, Aprilę ir, savaime suprantama, Šrederį!

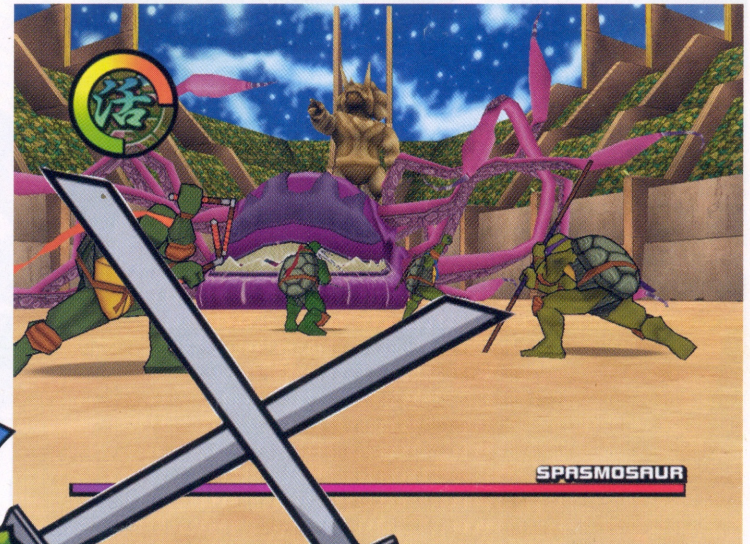
Žaidimas vyksta paprasčiausios arkados pasaulyje, deja, iš savo rėmų niekaip neišeidamas. Tiesiog bėgiojame valdydami vėžlį po naujus ir kažkada seniai matytus lygius. „PlayStation" ir „Xbox" savininkai gali tai daryti su visais vėžliais iš karto. PC savininkai šį kartą vėl „ribojami" — valdymo mygtukai, deja, tėra sutverti valdyti tik vieną vėžlį. Tačiau bet kada norint jį galima vieno mygtuko pagalba paversti į bet kurį iš vėžlių. Savaime suprantama, dvi ar keturios galvos — daug geriau už vieną, ypač, kai ji turi atlaikyti gausybę priešų smūgių. O veikti vėžlių pasaulyje visada yra ką, žaidimo veikėjai gana įdomūs, bet dažniau primena seniai sukurtus herojus, o ne kažką naujo. Į veikėjų animacijas, tiek dėl jų gausos, tiek dėl įvairovės, darbo „Konami" įdėjo, tačiau vis dar senovišku stilium — sutiksite kelis bosus. Jų nugalėjimui pakaks išsiaiškinti judesių taktiką, visai kaip ant žaidimų automato. O jei jau apie tai užsiminiau, vertėtų paminėti, kad nuojauta, jog stovi prie žaidimų automato ir bijai, kad pasibaigs žetonai, neapleidžia visą žaidimą.

NUOJAUTA, JOG STOVI PRIE ŽAIDIMŲ AUTOMATO IR BIJAI, KAD PASIBAIGS ŽETONAI, NEAPLEIDŽIA VISĄ ŽAIDIMĄ



Žaidimo pasaulis retokai, bet pradžiugina įdomiais reljefais, veiksmui persikėlinėjant iš žemės planetos Niujorko į kitas planetas, tačiau daugumą lygių tėra blaškymasis po pastelinių spalvų koridorius, turint vienintelį tikslą — užmušti priešą. Klaustrofobiška panika gali tik labiau suerzinti, o ne skatinti žaidimą pereiti.

Grafika taip pat nuvilia. Nors ir siekta tiksliai atitaikyti veikėjų figūrėles, apsiribota paprasčiausiu animacinio filmo įvaizdžiu. Tiek meniu, tiek bendras grafinis žaidimo stilius primena netobulai pieštą animacinį filmą — naudojama ta pati „cel-shading" technologija. Gal „Konami" pamiršo, jog vėžliai daug kam nebuvo vien tik animacinis filmas? Žaidėjas, nors ir vaizduojamas trimis dimensijomis, ir turi pakankamai detalų kūną, tačiau savo forma primena labai senus laikus. Ar ne pats laikas patobulėti? Būtina paminėti, kad gamintojai neištaisė senos klaidos su video intarpais (kurie piešti taip pat), kurie, kai kuriose sistemose trūkinėja, užšąla, tad tenka dėti nemažai pastangų, kad juos prasuktume.







Bendras žaidimo stilius nėra labai prastas, tik kūrėjai, manau, nepataikė į amžiaus segmentą. Jaunoji karta nelabai nutuokia, kas buvo vėžliukai — mutantai nindzės, o vyresnieji animacinių žaidimų atsisakė senokai.

Situacija su žaidimo garsu panaši. Vėžlių komentarai dažnai primena vaikystę, bet niekur toliau ir nepažengę. Žinoma, smagu prisiminti kiekvieno herojaus balsą, tačiau ar per tiek metų nebuvo laiko pasimokyti ko nors sąmojingesnio?

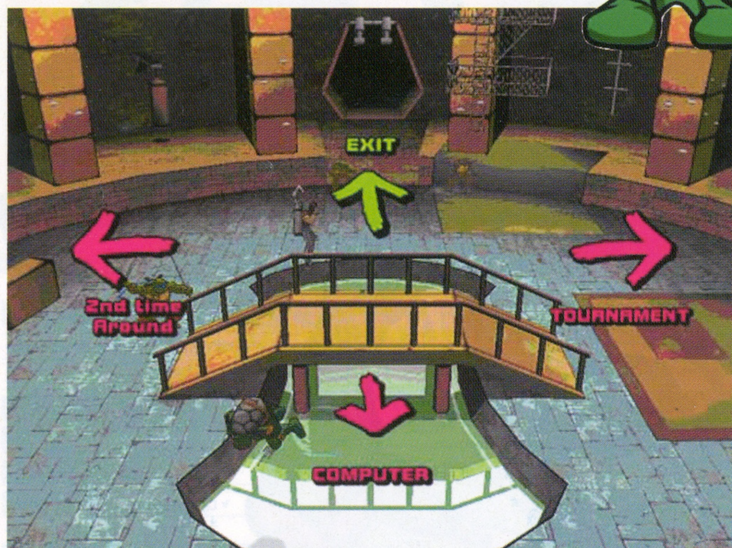
Žaidėjo valdymo srityje nedaug stengtasi pritaikyti žaidimą personaliniam kompiuteriui. Visas meniu valdymas pilnas nuorodų, kur ir ką spausti ant konsolės pultelio. Valdymo mygtukai keičiami opcijose, tačiau, rodos, viskas sudėliota tik, kad būtų patogu konsolės savininkams. Erdvėje judėti su vėžliu nereikia daug pastangų, tačiau, norint tiksliai nukreipti ataką ar apsiginti nuo smūgių pradžioje, gali tekti pasistengti smarkiau. Ypatingų pastangų gali

prireikti bandant apsiginti nuo kelių smūgių, nes paspaudus gynybos mygtuką, vėžlys nebepajudės, tuo tarpu priešų iš užnugario niekada netrūksta. Dažnai judant labirintuose kameros judesiai tampa nevaldomi, todėl, staigiai pasikeitus matymo kampui, žaidėjas turi prisitaikyti prie vėžlio judesių. Neretai tai baigiasi kritimu į prarają. Pataikyti vienu judesiu į priešą pradžioje gali būti ne taip lengva ir prie valdymo teks pripratsti. Nuo pat dvimačių vėžlių laikų nepagerinta judėjimo puolant galimybė, o tai trimačiame pasaulyje daug sunkiau. Dėl priešų įvairovės ir puolimo iš visų pusių žaidimas tampa dar sunkesnis, kartais, norint prasilaužti pro kelių priešų užtvarą, tenka gerai pavargti. Tarp blogųjų veikėjų sutiksite nei animaciniame filme, nei pirmoje žaidimo dalyje nematytų priešų, ir tai ne tik dėl to, kad jie jau tapo trimačiai.











Battle Nexus siužetas byloja apie keistus nukrypimus nuo originalaus pasakojimo. Galima pagirti kūrėjų išmonę perkelti žaidimo siužetą į skirtingo reljefo lygius ar bandymą paįvairinti tematiką. Kartais tarp priešų ir aplinkos, kurioje jie atsiranda, nesijaučia glaudaus ryšio su žaidimo siužetu. Tačiau tai atleistina žaidimui,

VISAS MENIU VALDYMAS PILNAS NUORODŲ, KUR IR KĄ SPAUSTI ANT KONSOLĖS PULTELIO

kurio šaknys labai senos. Keistas ir, man asmeniškai, nelabai priimtinas faktas yra žaidėjų vertinimo sistema po kiekvieno lygio — rodos, ir taip nesiseka, o dar gauni mažą E ar D įvertinimą. Ar vėžliai neturėtų būti lėti ir nerangūs?

Džiugina išlikęs humoristinis žaidimo stilius, gyvybes papildysite picos gabalėliais ar kolos stiklinėmis, o baigę lygį, visuomet išgirsite jau mano minėtus šmaikščius vėžlių komentarus.

Žaidimą rekomenduočiau tik arba užkietėjusiems vėžlių fanams, arba paprastų, daug sudėtingumo nereikalaujančių arkadų mėgėjams. PC

PCK VERTINIMAS

Kategorija	Įvertinimas
PIRMAS ĮSPŪDIS — Yes! Vėl vėžliai!	9,0
GRAFIKA — Išlaikyta ta pati „cel-shading" varoma dvasia, tačiau norėtųsi pakeitimų	7,6
ĮDOMUMAS — Pritrauks iki žaidimo galo	7,0
GARSAS — Seni geri vėžlių „bajeriai"	7,5
VALDYMAS — Būna ir geriau, bet žaidimą pereisite	6,8

Jei sugebėsite įvertinti, jog tematika papuola į klasikos fondą, žaidimas vertas laiko. Užsimerkus prieš nemažus žaidimo nesklandumus, vėžlių fanams žaidimas gali suteikti nemažai gero laiko. Cowabunga, dudes!

GALUTINIS 7.1



ŽAIDIMO DOSJE	
„Playboy: The Mansion"	
www.playhef.com	
KŪRĖJAS:	„Cyberlore Studios"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft"
DATA:	2005-03-04
ŽANRAS:	simuliatorius

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800 MHZ
RAM:	256MB
Video:	32MB
HDD:	1,5 GB

NUOMONĖ

„PlayBoy: The Mansion" yra labai keista idėja. Kas nori būti Hju Hefneriu? Na, beveik kiekvienas vyras. Tačiau kas nori sėdėti prie monitoriaus ir apsimetinėti? „Sims" fanai? Nelabai, jie užsiemę ir džiaugiasi sudėtingu socialiniu „Sims 2" kompleksu. Tipiškas vyras, galbūt? Ko gero, ne, jie verčiau vietoje žaidimo nusipirks pačio „PlayBoy" žurnalo prenumeratą. Tai kokiam žaidėjui šis žaidimas turėtų patikti? Galiausiai žaidimui trūksta seksualinio patrauklumo. Jis negali pritraukti „Sims" fanų dėmesio, taip pat nesuvilioja ir vidutinio žaidėjo.

Masonic Dragicoot, „GameCell"

ŠELMIŠKOS KIŠKUČIO AUSYTĖS

„CYBERLORE STUDIOS" ruošė „Deadlock II", „Heroes of Might and Magic II", kelis „Majesty" serijos žaidimus, porą „MechWarrior 4", o dabar nagus įkišo į garsią „Playboy" pramonę. Aišku, jie nelindo, kur negalima — kuriant „Playboy: The Mansion" talkino, patarinėjo ir konsultavo pats „Playboy Enterprices" tėvas Hugh Hefner. Pirmąjį visame pasaulyje žinomo žurnalo numerį jis išleido tolimaisiais 1953 metais. Leidinys labai sėkmingai įsiliejo į rinką, turbūt, to tikimasi ir iš žaidimo.

RAW

„Cyberlore Studios" siūlo pabūti paties Hju Hefnerio kailyje. Nuo pat pradžių. Dar prieš Kristų... eee... tai yra dar prieš išleidžiant „Playboy". Žaidimas skirstomas į „laisvąjį režimą", kuriame vystotės savo nuožiūra, ir misijas, kurios sudarytos pagal realius istorinius faktus, ir savotiškai perpasakoja žurnalo istoriją. Iškart viskas klaikiai primena „The Sims", šito dalyko taip ir nepavyks nusipurtyti — simsų šešėlis persekios visą žaidimą. Su visais kvailais suaugusių žmonių pašokinėjimais ir paklykavimais, gavus dovanėlę, ar šiaip nudžiugintiems dėl kažkokios smulkmenos. Kaip ir „The Sims", galima (ir net būtina) apstatyti namą, bendrauti su aplinkiniais, keisti jų požiūrį į save, bet apie tai pakalbėsime vėliau. Dėl lyginimo su „The Sims" nekyla net abejonių, kad „Playboy: The Mansion" galima pavadinti tik supaprastinta simsų versija. Visa laimė, kad žaidime yra kita, niekaip su garsiuoju žmonių gyvenimo simuliatoriumi nesusijusi, taip sakant, „saldžioji" dalis — pats „Playboy" žurnalas. Ne, ne, negalvokite, kad jį teks vartyti ir džiūgauti, atvirkščiai, turėsite jį paruošti, surinkti medžiagą, išleisti, o tada jį vartys ir džiūgaus kiti, o jums liks tik patikrinti sąskaitą ir ruoštis sekančiam numeriui. Žinoma, viršelį ar įkliją (turiu omeny, tą simpatišką lankstinuką, kuris įsegamas žurnalo viduryje) galėsite peržiūrėti bet kada, netgi jums pačiam reiks dirbti su modeliu, kad išgautumėte kuo patrauklesnį paveiksliuką.

Abi žaidimo dalys pakankamai glaudžiai susijusios, nors turi skirtingą sudėtingumą, net, sakyčiau, stilių. Kad išleistumėte žurnalą, turėsite apstatyti namus, pasikviesti garsių svečių, „išsunkti" iš jų informacija, prikalbėti fotografuotis. Tam, be abejo, teks pakloti krūvelę šlamančių (ar barškančių), tačiau kitaip žurnalo reitingas bus žemas, ir pelnu nesidžiaugsite. Už eilinį numerį įplaukę pinigai, ar bent dalis jų, vėl bus panaudoti būsto gražinimui, patrauklumui sukurti — tai leis pasikviesti garsesnių svečių. Ir taip gyvenimo ratas sukasi. Kai žurnalas išleidžiamas, parodomas jo populiarumas, tiražas, įplaukę pinigai.

O pačioje pradžioje Hju (arba jūs) turi tik nedidelį startinį kapitalą, begalę entuziazmo, krūvą idėjų ir grandiozines svajones. Iškart už turimus pinigus ne kažin ką įstengsite pakeisti namų apstatyme, bet tai galima atidėti vėlesniam laikui. Svarbiausia, be ko nepavyks išleisti pirmojo žurnalo numerio, — darbuotojai. Reiktų kuo anksčiau pasisamdyti skirtingų krypčių profesionalus: fotografus, žurnalistus ir t.t., nes, jei kurio prireiks tik vakarėlio metu ir tik tada jį pasamdysite, tai tas nenaudėlis į darbą prisistatys tik pasibaigus renginiui. Ir, aišku, medžiagos numeriui jau



iš pirmojo vakarėlio neturėsite, o jis juk taip pat kainuoja. Įnoringiausi darbuotojai — žurnalistai, juos nusamdyti pavyksta tik tada, kai jau sudarytos sąlygos darbui, t.y., antrame aukšte reikia pastatyti darbo stalą. Neužmirškite mergyčių – zuikučių, „playboy" simbolio. Jos su kiškio ausytėmis ant galvos ir uodegyte ant... hmm, uodegytės vietoje, sukinėsis po namus, sukurdamos jaukumą bei vaišindamos atvykėlius gėrimais.

Kai pasijusite pasirengęs, galite surengti vakarėlį. Svečius kviesite jūs arba pasirinksite iš sąrašo pats, arba tai atliks jūsų padėjėja. Kol Hefneris nėra pakankamai žymus, kai kurios pakviestos garsenybės visai nesunkiai gali atmesti kvietimą, teks pasitenkinti labiau geranoriškais svečiais. Vakarėlyje jie bendraus vieni su kitais (beje, vieni kitų atžvilgiu jie taip pat turi išankstinių nusistatymų), ras bendrų temų diskusijoms, reikš simpatijas vieni kitiems ar antipatijas, o Hju reikalas kelti savo populiarumą, prikalbinti lankytojus duoti medžiagos žurnalui, susidraugauti su pasirinktais žmonėmis. Jei iškart pasiūlysite, tarkim, duoti interviu, dauguma atsisakys. Iš pradžių dera pakalbėti, pajuokauti, su moterimis net paflirtuoti, o nusipelnius palankumą, kuris bus parodomas svečio charakteristikose, jau galima prašyti medžiagos. Moterys visos gražutės, karts nuo karto kuriai dera pasiūlyti tapti artimesne drauge (vėliau ji, bendraudama su garsenybėmis, atstovaus jus ir padės kelti, o gal ir smukdyti, jūsų reikšmę) ar priimti į „vidinį ratą". Į šį, aišku, galima priglausti ir vyrus. Vidinio rato žmones bet kada galima pakviesti pas save, net nerengiant vakarėlio, ir pasinaudoti jų paslaugumu, jei labai trūksta medžiagos ar šiaip norisi įsokti į lovą. Dėl pastarojo dalyko, suprantama, kalba vėl eina apie moteris. Numerio išleidimui nedera piktnaudžiauti artimųjų ratu, kam bus įdomu kiekviename numeryje skaityti tų pačių žmonių interviu ar žiūrėti to paties žmogaus nuotraukas?

Vakarėlis trunka ne tiek ir ilgai, su „neparuoštais" iš anksčiau svečiais dera pakalbėti ilgiau, todėl spėsite prikalbinti žurnalo reikalams ne daugiau kaip dvi garsenybes per vakarą. Nekalbant apie visokias roko žvaigždes, smarkiai perpildytas antipatija ir nedraugiškumu, kuriuos sunkoka „numušti". Kai kurios damos, atrodytų, tinkamai paruoštos, atsisako net pašokti. Bet buvo ir tokių poniučių, kurios pačios vienos ima ir nusirengia bei taip slampinėja po namus, nors niekas jų neprašė. Čia akmenukas į DI daržą. Moterys elgiasi gana įdomiai: paflirtavus, pasakius komplimentų, įteikus dovanėlę, pasiūlius pasibučiuoti ar pašokti, ima ir užsikaria ant kaklo, kojomis apkabindamos Hju.

IŠKART VISKAS KLAIKIAI PRIMENA "THE SIMS" – ŠITO DALYKO TAIP IR NEPAVYKS NUSIPURTYTI

O kai kokią savo nuostabią darbuotoją ar viešnią sužavėsite, galite pasiūlyti jai pasimylėti. Įdomiausia, kad visiškai netrukdo greta slampinėjantys svečiai... Ką gi, tai „Playboy" specifika. Toks jau tas Hju. Pirmiausia sušokamas savotiškas ritualinis šokis: Hju ir jo draugė, apgaubti spalvotų žiburėlių, sukdamiesi pakyla į orą, o kai nusileidžia ant žemės, pasirodo, kad jau spėjo nusirengti (arba kažkuris iš svečių mikliai apšvarino;)). Visiško nuogumo žaidime nebus, nereikia per daug tikėtis, tačiau labai neteisūs tie, kas pasakojo, jog „Playboy: The Mansion" „visiškai nuvylė, nes neatidengė nei vienos grožybės". Bet grįžkime prie mūsų porelės, kol ši nesušalo. Jie mylisi, būdami nuogi tik iki pusės (viršutinės :P). Kaip tai pavyksta, bala žino, bet pavyksta. Sklinda atitinkami garsai. Hju, kaip akrobatas ir Heraklis viename asmenyje, mėto savo partnerę, ši daro salto ore. Viename metode mergina niekaip negali nuspręsti, kaip jai patogiau — aukštyn galva ar kojomis, todėl, padedama Hju, vis vartosi, o kitame, matyt, turi problemų su sėdimąja dalimi, nes tai atsistoja virš partnerio, tai atsisėda šiam ant kelių. Vi-so proceso ilgumas, kad ir kaip būtų apmaudu besimylintiems, priklauso ne nuo jų, o nuo jūsų — kai atsibos, paspauskite „baigti", ir žmogeliukai apsirengs. Ir kas įdomu, nors gal ir teisinga, mylėjimosi poza priklauso nuo baldų tipo :).

Foto sesijas leidžiama daryti jums patiems. Tereikia modelio sutikimo, tada parinkti vietą fotografavimui, ir pirmyn. Modelis gana intymiai, plastiškai juda, kai kada šelmiškai mirkteli akį, galite sukioti kamerą, kad pagautumėte geresnį kampą, geresnį momentą nuotraukai. Foto sesijos metu po bet kurio kadro galite aprengti modelį skirtingais drabužiais ar nurengti, uždėti skirtingus akinius, auskarus, apyrankę, batelius. Viskas žurnalo populiarumui. Sesijai skirti 24 kadrai, po kurių pasibaigia juostelė. Vėliau iš tų nuotraukų galima išrinkti geriausią viršeliui arba vidiniam įklotui.

Žaidimo „interfeisas" gana patogus ir aiškus. Apačioje, dešinėje pateikiama Hefnerio arba tuo metu pažymėto svečio asmeninės charakteristikos, todėl aiškiai matoma, kaip paskutinis veiksmas įtakoja lankytojo nuotaiką. Tas pats veiksmas skirtingą žmogų paveiks skirtingai: vienam pokalbis apie finansus padidins susidomėjimą jumis, o kitas nusivils. Kairėje pusėje pridėtos ke-



lios naudingos funkcijos: sienų pašalinimas, jei tai jums trukdo, žmonių paieška, kuri, beje, netikėtai leido gauti keletą taškų už slaptos užduoties įvykdymą. Aukščiau kairėje išdėstyti likę svarbūs mygtukai.

„Magazine screen" pateikia informaciją apie žurnalą. Pirmame lange rodomas viršelis (kol nėra nuotraukų, jis tuščias) bei užduotys, kurios dar neatliktos tam numeriui („cover", „centerfold", „pictoral", „interview", „article", „essay"). Numerio kokybė parodoma užspalvintais „playboy" zuikučiais. Turinio langas („content") pateikia surinktą informaciją, varnelėmis reikia pažymėti, ką norite matyti eiliniame numeryje. Medžiagos kokybę taip pat nurodo zuikiai. Rinkos lange („market") rasite visą informaciją apie žurnalo kainą ir reitingus pagal atskirus punktus: televizija, sporta, mena, humora, madą, muziką, politiką, seksualumą ir techninius dalykėlius. Juodai parodyta visa rinka, o gelsvai — konkretaus leidinio. „Chief of staff" lange galima pasigrožėti išleistų numerių viršeliais ir peržvelgti finansinę statistiką. PMOY lange pateikiamos kiekvieno mėnesio Mis nuotraukos. Išleidus visus 12 metinių numerių, renkama Metų Mis. Merginų populiarumą vėlgi nurodo zuikučiai.

„Hef screen" — personalinis Hju Hefnerio puslapis, jame išvardintos užduotys (pasiekti 2000 šlovės taškų, rasti širdies draugę ir t.t.), pateikta asmeninė Hju charakteristika, parodyti turimi pinigai, savybės atskirose srityse: politikoje, mene, humore ir t.t., žurnalo piniginė suvestinė, nurodyti populiariausi viršeliai, nuotraukos, didžiausias tiražas. Šalia užduočių galima pasiskaityti, kaip ją įvykdyti, — tai labai sveikas dalykas. Atskira kategorija („relationships") skaičiuoja bučinių, susižavėjusių žmonių, argumentų kiekį ir pan. Įvardijama žymiausia Hefnerio namus aplankiusi įžymybė. Pagalbos langas išties padės, jei turite klausimų. Jame reikalinga informacija apie straipsnius, baldus, viršelį, sandėrius ir daugybę kitų dalykų.

„Mansion screen" skirtas namo apstatymui ir puošimui. Poster scre-

en" — namų langas. „In Manson" nurodo, kokie svečiai ar namiškiai tuo metu name. „Staff" — išvardinti darbuotojai (šalia jau nusamdytų — varnelė), su specifiniais sugebėjimais, asmeninėmis savybėmis, stiliais ir kainomis. „Celebrities" — panašios charakteristikos apie įžymybes. Čia galima išsirinkti, ką kviesti į vakarėlį. „Inner circle" — artimųjų ratas.

„Relationship screen" aprašo žmonių santykius. „In mansion" — kokie tarpusavio ryšiai žmonių, esančių name, o „Everyone" — bet kokių žmonių.

Dar vienas svarbus režimas pasiekiamas paspaudus ESCAPE, tada EXTRAS. Po to paspaudus eilutę „soundtracks", tiesiog žaidimo metu galima iš sąrašo išmesti nusibodusią melodiją arba įtraukti nauja, jei buvo neįtrauktų. „Cheats" už surinktus taškus galima nusipirkti įvairių kodų (paversti svečius leng-





vai įsimylinčiais, suorganizuoti implantų vakarėlį, padaryti žmonių galvas dydžio, atitinkančio jų ego ir t.t.). Man įdomiausia pasirodė „Archives" skiltis, kurioje už tuos pačius užsidirbtus taškus galima nusipirkti tikrojo „Playboy" žurnalo istorinius viršelius, nuotraukas (yra tokių įdomybių, kaip „Hefas armijoje"), interviu (su Bilu Geitsu, Maiklu Džordanu, Vupi Goldberg). Nesu aistringas šio žurnalo gerbėjas (nebent prijaučiantis), bet šie istoriniai dalykai išties įdomūs. Beje, istoriniai faktai, užkraunant kažkokį naują epizodą (pvz., vakarėlį), pateikiami tekstu šalia spalvingų Hju ir poros merginų figūrų.

Grafiką galima vertinti prieštaringai. Labai gražiai atrodo visas namas, atskiros detalės, tačiau, priartinus kamerą, personažai gali pasirodyti kažkiek kampuoti, pernelyg animaciniai. Judesiai kai kada išties plastiški ir verti pagyrimo, tačiau būna ir staigių, kampuotų. Bučiniai kartais įvyksta per atstumą, nesusiglaudus lūpomis, galima pamanyti, kad jie šalti, suvaidinti :). Foto sesijos metu merginos juda labai gražiai.

Muziką pagal kontingentą arba savo norą galima parinkti įvairiausių stilių, kurių išties siūloma nemažai. Ilgainiui tos ratu sukamos melodijos įgrista iki gyvo kaulo, galima įjungti kitą stilių, tačiau tokiam perjungimui mūsų personažas turi nutraukti savo svarbią svečių užėmimo arba savo reitingo kėlimo misiją, nueiti prie muzikų skleidžiančio daikto, perjungti stilių ir dar pasistaipyti priešais. Muzika sklinda nepriklausomai nuo to, ar vyksta vakarėlis, ar slampinėja vieni namiškiai. Žinoma, ją galima visiškai išjungti. Kai nusibodo tos pačios, o ir šiaip ne itin patrauklios dainelės, užteko atsidaryti „music" kataloga, ir ten radau gražiausiai pagal muzikinius stilius pavadintus pakatologius, o juose paprastiems žmonėms suprantamo formato „mp3" dainas. Aišku, prirašiau man tinkamesnių dainų. Ir išvis papildžiau stilių įvairovę nauju pakatalogiu „metal". Gaila tik, kad šokančiųjų veiksmai nepriklauso nuo skambančios muzikos :). O ir šiaip keisti jie, tie šokėjai — sugeba pradėti šokti tuo metu, kai keičiasi daina ir iš garsiakalbių nesklinda joks triukšmas.

Išvada: nepaisant iššokančių DI ar grafikos trūkumų, žaidimas turi savyje užtaisą, kuris uždega žaisti. Nesigailiu praleisto laiko. Žinoma, tų pačių komandų maigymas pele įgrista, tačiau žaisti įdomu, norisi išleisti vis naują žurnalo numerį, vis gražesnį. Kūrėjams galima pabaksnoti, kad galėjo padaryti veikėjams įvairesnes emocijas, sudėtingesnius charakterius, didesnes bendravimo ir keliavimo galimybes, tampresnę sąsają tarp įdėto į leidinį triūso ir skaitytojų reakcijos, tačiau pagrindinį dalyką — norą žaisti — jiems pavyko įgyvendinti. Žaidimas skirtas vyresniam amžiui, bet dar reikia mėgti simuliatorius bei bent šiek tiek prijausti erotikai. Beje, kas nėra matęs tikrojo „Playboy", žaidimas aiškiai parodo, kad šis leidinys nėra tik nuotraukų su nuogomis katytėmis rinkinys ;). PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**6,1**
(„Simsai"? :(, „Pleibojus"? :)	
GRAFIKA	**6,4**
Kartais žmonės turi savybę pereiti kaurai daiktus	
VALDYMAS	**7,2**
Paprastas	
GARSAS	**7,8**
Galima įdėti savo muziką, gera titulinė daina	
ĮDOMUMAS	**8,1**
Steigsiu savo leidyklą :)	
Apibendrinant, galima pasakyti tik, kad žaidimas nėra deramai užbaigtas, todėl beveik visada jaučiamas pavojingas svyravimas — tai „užkabina", tai erzina...	**GALUTINIS 6.9**



KITI NAUJAKURIAI

ŽAIDIMO DOSJE

„The Settlers: Heritage Of Kings"	
www.thesettlers.com	
KŪRĖJAS:	„Blue Byte Software"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft"
DATA:	2005-02-18
ŽANRAS:	strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz (rek. 2 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	32 MB su T&L (64 MB)
HDD:	1,5 GB

NUOMONĖ

Jei jums „Warcraft III" atrodė praradęs žavesį dėl perėjimo nuo miestų statybų link labiau tiesioginės kovos, tai naujasis „Heritage of Kings" – žaidimas jums. Jis labiau orientuotas į valdymą, ir turi daugiau tobulinimo ir tyrinėjimo galimybių, nei „Blizzard" žaidimas. Kaip bebūtų, žaidimui tikrai praverstų dar viena papildoma rasė, ar žingsnis atgal į valdymo karalystę. Grafika žengė didžiulį žingsnį nuo praėjusios, ketvirtosios dalies ir trimačiai peizažai yra gražiai užpildyti ir dekoruoti.

Basilio Noris, „Gamer's Hell"

KELERI metai prabėgo nuo paskutiniųjų „setlerių" pasirodymo, tačiau projektas nemirė, ir štai prieš mus naujieji „setleriai" — „The Settlers: Heritage Of Kings". Visomis prasmėmis naujieji. Ir ta, kad tai atskira, penktoji garsios epopėjos dalis, ir ta, kad žaidimas išties turi daug naujovių. Kitaip ir būti negali, pralėkė daug laiko. O ir negali kiekviena dalis būti absoliučiai vienoda, tada tai vadintųsi papildymu, o ne nauju žaidimu. Dėl galybės naujienų žaidime gamintojai „Blue Byte" „setleriams" nesuteikė eilinio vardo „The Settlers V", o pavadino „The Settlers: Heritage Of Kings". Autoriai pabrėžia, kad tai vis tie patys „setleriai", nes liko tipiniai ankstesnių žaidimų elementai, nors ir atsirado galybė naujų dalykų. Ankstesniųjų „setlerių" fanams taip neatrodo, ir jie sako: „tai jau ne „setleriai", o eilinė strategija". Niekada nepriskyriau savęs „The Settlers" gerbėjų klubui, todėl galiu šiek tiek blaiviau pažvelgti į žaidimą.

RAW

VIENOS NELAIMĖS

Veiksmas prasideda Žemės viduramžių laikų analogiškoje epochoje. Pagrindinio herojaus Dario kaimą užpuola nenaudėliai juodieji riteriai, ieškantys paslaptingojo amuleto. Susidoroti su jais negana, tenka atstatyti padoriai apgriautą kaimą, o jau tada keliauti į savo motinos miestą, Ridgewood. Deja, ir čia nieko linksmo — senoji moteris arti mirties. Ji dar spėja atskleisti sūnui jo tikrąją kilmę. Pasirodo, Dario — tiesioginis karaliaus įpėdinis, kadaise sujungusio septynias karalystes į stiprią ir vieningą šalį. Kad ir kaip būtų, gaila, tačiau juodieji riteriai pasiekia ir karalių — šiam kritus, karalystė subyra, nes nėra tinkamo kandidato į sostą (dabar jau yra!). Gavęs tą patį amuletą (valdžios ir galios simbolį), kurio ieškojo blogio kariai, Dario patraukia į ilgą bei sudėtingą žygį, kad prikeltų karalystę iš pelenų.

EKONOMINĖ DALIS "SETLERIUOSE" IŠ TIESŲ ĮDOMESNĖ IR SVARBESNĖ. KARAS NUVILIA

VALSTYBĖS PAGRINDAS — STIPRI EKONOMIKA

Kaip ir ankstesnėse dalyse, ekonominei pusei „The Settlers: Heritage Of Kings" skiriamas didelis dėmesys. Kiekviename lygyje vienokiu ar kitokiu pagrindu bus liepta įkurti ar atstatyti gyvenvietę (ar apsaugoti ją plečiant). Centrinė bet kurios gyvenvietės figūra — „keep". Šis pastatas tiek svarbus, kad, jei nesugebėsite jo apsaugoti nuo sunaikinimo, žaidimas baigsis, ir galėsite graužti nagus. „Keep'e" galima pirkti baudžiauninkus, jei, žinoma, turite lėšų, keisti mokesčių, kuriuos labai pavyzdingai moka gyventojai, dydį ar paskelbti pavojų gyvenvietės užpuolimo atveju. Beje, mokesčius parinkite protingai, nereikia per daug užsiplėšti. Antras pagal reikšmingumą namukas vadinamas „town center" (arba „village center", priklausomai nuo gyvenvietės tipo). Jis užtikrina 75 gyvybės vienetų egzistavimą. Jei knietės praplėsti gyventojų skaičių, turėsite įkurti antrą centrą, kuris su-

teiks dar 75 vakuojančias vietas darbininkams ar kareiviams.

Pradžioje resursus (molį, akmenis, geležį, sierą, medieną) renka baudžiauninkai, kurie labai paklusnūs, tačiau virš stambių naudingųjų iškasenų sankaupų galima pastatyti kasyklą, į kurią netruks atvykti tikrieji resursų rinkėjai. Šiems jau įsakinėti negalite — tai laisvieji gyventojai. Jie patys užpildo laisvas darbo vietas kasykloje, renka gėrybes (iplaukos iškart išauga keturis kartus). Beje, pažiūrėjus į dirbančius baudžiauninkus, pasidaro aišku, jog tie baudžiauninkai — tokie tinginiai, kad kartais net suabejoji, ar jau jiems davęs nurodymus, nes dirba „parūkydami". Neužmirškite pastatyti būtinų pastatų netoli kasyklų: namelių miegui bei pavalgymui, fermų. Žinoma, darbininkai gali eiti pavalgyti į toli esantį namą, tačiau tai užtruks daugiau laiko ir tikrai nepadės kauptis jūsų turtams. Svarbu savo žmones laiku aprūpinti šiais pagalbiniais pastatais, nes alkanas ir neišsimiegojęs darbininkas — prastas darbininkas. Pažymėjus vieną iš darbštuolių, virš jo išvysite ikonas, nurodančias, ką jis mano apie bendrą padėtį ir gyvenimo prasmę. Beje, jei visiškai nesirūpinsite nugaras dėl jūsų lenkiančiais varguoliais, šie gali ir visai palikti gyvenvietę. Kasykla leis atlaisvinti nuo tos rūšies resursų rinkimo baudžiauninkus, kuriuos galima naudoti medžių kirtimui, nes pastarojo darbo nesiima „nepriklausomi" darbininkai, arba statyboms, kurias sugeba tik jie. Kiekvienas iš beveik keturiasdešimties pastatų savaip svarbus ir įneša tam tikrą indėlį į gyvenvietės vystymąsi. Fermose dirba ir maitinasi žmonės (vėlgi nuo jūsų tiesiogiai nepriklausomi), kareivinėse treniruojami kareiviai, universitete tobulinasi moksliukai, ir t.t.l. Beje, universitete tyrinėjamos ir naujos technologijos, pavyzdžiui, iš stebėjimo bokšto padarančios šaudymo bokštą arba leidžiančios statyti iš principo naujus pastatus. Vieno resurso — pinigų (talerių) — rinkti negalite, išskyrus skrynias, išmėtytas po visą žemėlapį, kuriose rasite nenuspėjamo dydžio lobį. Pinigai kaupiasi, renkant mokesčius arba prekiaujant. Žinoma, galite pastatyti banką, ir tada jau bankininkams tegul skauda galva, kaip padidinti jų kiekį. Kad darbininkai noriau dirbtų, retkarčiais nekenkia pastatyti kokį paminklą kritusiems nelygioje kovoje ar gėlių klombą pačiam tautos didvyriui Dario.





Paprastai žemėlapyje stypso nemažai žmogėnų su šauktukais virš galvų, reiškiančiais, kad pasikalbėję su jais, gausite papildomą užduotį ar prekybinį pasiūlymą. Kartais tai atneša pinigus, kartais, atvirkščiai, kažkas pasiūloma jums, viliojant jūsų talerius. Kai kada galite nusipirkti kareivių, pakeisti vieną resursų rūšį į kitą. Vienas gyvenimu nusivylęs žmogutis pradiniuose lygiuose išvis veltui atidavė visą savo turtą.

DIDELĖ NAUJOVĖ "HERITAGE OF KINGS" YRA ATSIRADĘ HEROJAI, KURIE PRAKTIŠKAI NEMIRTINGI.

Vienetai — tiek kariniai, tiek civiliai bus būdingi viduramžiams, ir tik artilerija, atsiradusi vėlyvaisiais viduramžiais, kažkiek iškrinta iš konteksto, tačiau juk tai vis tiek viduramžiškas reikalas. Šen bei ten besibastančios banditų grupelės neleis jums nekreipti į jas dėmesio, nors tai palyginus menkas priešas gerai įrengtam miestui. Po kurio laiko šie nenaudėliai ima mušti nuošaliau dirbančius darbininkus ar baudžiauninkus, o jei jų nenuraminsite kardais ir strėlėmis, jie gali visai suįžūlėti ir atsliūkinę į miestą, imti griauti jūsų pastatus.

Kitas „neutralas", tik ne toks agresyvus — laukiniai žvėrys. Labai gražu, kai aplink ganosi stirna, prastriksi kiškis ar nutapsena vilkų ruja. Gaila tik, kad neleidžiama jų pažymėti.



KARO VARPAS GAUDŽIA

Ekonominė dalis „setleriuose" iš tiesų įdomesnė ir svarbesnė. Karas nuvilia. Kažkaip viskas atrodo, lyg būtų prievarta prikomponuota prie žaidimo. Mūšio metu sunkoka valdyti kareivius, sudėtinga nusitaikyti į konkretų nevidoną. Turbūt geriausia palikti kareivius likimo valiai ir pažiūrėti, kuo viskas baigsis. Dauguma karių struktūrų organizuotos būreliais po keturis, panašiai kaip rytietiškos triados ar revoliucingos rusų kuopelės. Vienas skiriamas vyresniuoju, o kiti trys, aišku, bus jam pavaldūs. Didelė naujovė „Heritage Of Kings" yra atsiradę herojai, kurie praktiškai nemirtingi. Jei jau taip atsitiks, kad kuris kris mūšio lauke, per daug nepergyvenkite, nes jis prisikels, vos šalia atsiras kitas herojus ar savos armijos daliniai. Kažkur matyta, tiesa? Kiekvienas herojus apdovanotas spe-

cifinėmis savybėmis, didinančiomis jo sugebėjimus arba jo bei aplinkinių kovinį pajėgumą.

Kai žūsta kareivis, toje vietoje pakyla šviesos stulpas — reikia manyti, kad tai siela palieka kūną.

PASAULĖLIS

Grafikai yra ką prikišti. Kameros priartinimas teigiamų emocijų nesuteiks... Teko matyti, kaip stirna ganosi pusę savo priekinės dalies sukišusi į uolą. Turbūt naudojo „čytus" :). Armijai liepus nukeliauti ilgesnį kelio tarpą, kareiviai netikėtinai išsibarsto, norint kovoti visu pajėgumu, reikia sustoti ir palaukti stabdžių, tokiu būdu, turbūt vengiančių pavojaus. Nors apskritai „The Settlers: Heritage Of Kings" pasaulis gana mielas. Pirmiausia dėl aplinkos: medžių, vandens telkinių, žvėrių, krioklių, kurie išties mielai atrodo. Visai pa-





tiko animacija, kai naujai ruošiami kareiviai treniruojasi kareivinių kieme, o tik tada išeina į laiką, kur juos galima valdyti. Panašių animacijų galima išvysti universitetuose ir kai kuriuose kituose pastatuose.

Gražiai keičiasi paros ar metų laikai, oro sąlygos. Kas įdomu, kad tokie pasikeitimai ne vien dėl grožio. Pavyzdžiui, žiemą užšąla vanduo, ir priešas be didesnių problemų gali užpulti iš tos pusės, kur vasarą miestui pavojus negresė.

Iš pirmo įspūdžio liko nekoks prisiminimas apie herojaus frazes, keistai panašias į garsiojo „Warcraft II" pasisakymus. Gerai, kad kitų vienetų (ypač darbininkų) žodynas ne toks nykus ir, neturint ką veikt, galima pasismaginti, maigant pelę ant kažkurio pasirinkto vargšelio.

Muzika per daug neišsiskirianti, mirtinai neužknisa, bet ir nieko labai įspūdingo, nors, sako, oficialų žaidimo singlą „Bittersweet" įrašė gerai žinoma grupė „Apocalyptica" su „The Rasmus" ir „HIM" vokalistais Laurie Ylonen bei Ville Valo.

REDAKTORIUS

Kol kas žemėlapių ir misijų redaktoriaus žaidimas neturi, tačiau autoriai jį žada kartu su naujuoju misijų paketu. Redaktorius galės kurti įvairiausias misijas, daugelio žaidėjų režimo žemėlapius bei nuosavas kampanijas.

DAUGELIS NORI ŽAISTI

Penktieji „setleriai" turi daugelio žaidėjų režimą. Jame galima žaisti „Techology Race", kur laimi tas, kuris pirmas viską ištyrinės, „Conquest", kuriame tradiciškai reikia sunaikinti priešo namus, ir „Point Game", kai renkami taškai už tyrinėjimus ar kovą, ir laimi tas, kas turi jų daugiau.

Išvada: „Setleriai" nebe tie... Naujoji grafika, naujos savybės, šis tas seno. Sunku pasakyti gerai tai ar blogai. Aš ir dalis žmonių, naujai atradusių šią seriją, priims žaidimą normaliai, nes jis gerokai panašus į standartinę RTS, ir kartu turi pakankamai skirtumų, kad būtų galima pastebėti kažkokį originalumą, tačiau panašu, kad senieji gerbėjai nusivils. Visai malonu buvo pažaisti su šiais ūkiškais žmogeliukais, bet didelės azarto ugnelės jie neuždegė. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS — Savotiška strategija	7,4
GRAFIKA — Kameros geriau nepriartinti	7,8
VALDYMAS — Ne pats tobuliausias reikalas žaidime	7,1
GARSAS — Pusė bėdos	7,5
ĮDOMUMAS — stebėti, kaip žmogeliukai dirba kasyklose, bet kovoti neįdomu	7,5
GALUTINIS — Pažaisti buvo įdomu, tačiau dar kartą turbūt nežaisiu	7.5

ŽAIDIMO DOSJE

„Return to Mysterious Island“

www.mysteriousislandgame.com

KŪRĖJAS: „Kheops Studio“

LEIDĖJAS: „DreamCatcher Interactive“

DATA: 2004-11-19

ŽANRAS: nuotykių

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	800 MHZ
RAM:	64 MB
Video:	64 MB
HDD:	1 GB

NUOMONĖ

„Return to Mysterious Island“ turi mielą pagrindinę veikėją (kurią, aš tikiuosi dar išvysti ateityje), trumpą bet smagų siužetą bei pakankamai užuominų, kad juo keliautumėte stabiliai bei nestrigtumėt. Romano fanams turėtų patikti savo akimis išvysti aprašytas vietoves, o žmonės, neskaitę knygos, vis tiek turėtų vertingai praleisti laiką.

Gordy Wheeler,
„Worth Playing“



PRARASTŲ AKIMIRKŲ BEIEŠKANT

NAKTĮ buvo šalta. Aplinkui nebuvo nieko, išskyrus laukinę ir atšiaurią gamtą bei priešiškai nusiteikusius gyvūnus. Čia vyksta rimta kova už būvį, ir silpnieji turi pasitraukti... Taip buvo visada, ir taip bus man, jei ilgainiui nesugalvosiu bent menkiausio būdo, kaip pabėgti iš šitos salos. O juk aš tebuvau paprastas ekspedicijos dalyvis, norėjęs palikti įspūdį savo draugei. Pernelyg pasitikėdamas savimi, išvykau vienas, dėl ko dabar tikrai gailiuosi, bet juk kažką reikia aukoti...

KYO

Vakaras buvo žvarbus, nors danguje nesimatė nė vieno debesėlio. Saulė savo spinduliais šildė ir švietė kaip niekad, bet širdyje buvo šalta ir nyku. Galbūt todėl, kad aš jau iriuosi nuo kranto, o manęs taip ir neatėjo niekas išlydėt? Galbūt... Kita vertus, dabar tai neturi reikšmės. Užsidribti pragyvenimui reikia, o užduotis perdėm pavojinga ir sunki. Čia, savo laive, esu visiškai vienas. Dabar suprantu, kad tikrai nedaugelis, likęs pats su savimi, gali džiaugtis malonia draugija...

DŽIUGU VĖL JAUSTI KRANTĄ

„Kur aš?“ — netikėtai tariau pats sau. Ir nė kiek nenuostabu, nes buvau nublokštas į smėlėtą krantą, ant kurio nesimatė nieko, kas primintų man mano laivą. Lėtai atsikėliau. Nors kojos buvo sužeistos ir abi kraujavo, šiaip ne taip dar laikiausi ant jų. Rankos nubrozdintos, o kakta sruvo kraujas. Matyt, naktį buvau papuolęs į audrą, nes iš mano laivo nieko nebeliko, o ir pats vos likau gyvas. Tikėkimės,— tai gyvenama sala. Bet visų pirma, turiu surasti ko nors valgomo ir pasigydyti savo žaizdas...

NETIKĖTA PRADŽIA

Žaidimas prasideda, vos Minai (žavi ir išmintinga žaidimo herojė) pramerkus akis. Iš karto paaiškėja, kad ji nelaimingo atsitikimo dėka pateko į paslaptingą salą. Kad ji paslaptinga, jau žaidimo pradžioje paliudys keisti reiškiniai, nepaliaujamai vykstantys aplinkui. Negana to, Mina lieka visiškai viena. Nei racijos, nei maisto atsargų, o paskutinė viltis — laikrodis/telefonas ir tas išsikrovęs... Visa tai gali reikšti tik vieną — nepaprastai komplikuotas ir sudėtingas, bet daug žadantis įvadas į nepakartojamą ir kupiną nuotykių bei pavojų kelionę, kurios baigties nežino niekas...

ŽAIDIMAS TIESIOG KIMŠTE PRIKIMŠTAS DAUG SKIRTINGŲ KOMBINACIJŲ IR SPRENDIMO BŪDŲ.

IŠGYVENIMO TAISYKLĖS

Heh, tik dabar prisiminiau, kad jau kurį laiką nieko burnoj neturėjau. Alkio jausmas privertė pamiršti viską, todėl kaip galėdamas atsargiau ėmiau tyrinėti aplinką. Aplinkui nebuvo kažko įtartino ar pavojingo, tiesiog paprasta ir žavi savo išore sala. Netrukus prisliūkinau prie keisto, egzotiško medžio. Matyt, tai buvo palmė, tik iki šiol niekada nematyta. Kiek tik turėdamas jėgų, spyriau į ją, bet pasekmės buvo mano nenaudai... Koją siaubingai sudiegė, o trokštamas vaisius nesujudėjo. „Kągi...“ — pamaniau, ir keikdamasis ėmiau šlubčioti pirmyn, kai už nuga-



ros tas pats vaisius žnektelėjo žemėn. „Na, viskas ne taip jau ir blogai" — šypsodamasis tariau. Pakėlęs vaisių, pastebėjau, kad kevalas tikrai tvirtas, ir jį kaip nors pradaužti plikomis rankomis, juolab kai jas taip diegia, būtų beviltiška. Tada susiradau didoką akmenį, tačiau daužyti su juo kevalo nenorėjau, nes bijojau sudaužyti kol kas vienintelį maisto šaltinį, todėl dairiausi toliau. Galų gale aptikau keistus medinius kuolus, styrančius iš po smėlio. Ant jų viršūnių buvo po metalinį apkaustą. Taigi aš, pasiėmęs minėtąjį akmenį, ėmiau daužyti didžiausią kuolą tol, kol jis paprasčiausiai neperlūžo per pusę. Atskyręs metalinį apkaustą, gerokai jį pagalandau, kol negavau kažko panašaus į peilį. Taip pasigaminęs peilį, dar nenumaniau, koks jis man bus naudingas ir pravartus. Pradžiai atsargiai praardžiau kevalą, o paskui ir patį kokoso riešutą. Kiek pasistiprinęs, nusprendžiau susikurti laužą ir pasigaminti meškerę, norėdamas...

SUPRATAU, JOG AŠ ATSIDŪRIAU PASLAPTINGOJE SALOJE, KURIOJE KADAISE LANKĖSI KAPITONAS NEMO

IR KELETAS TAPS VIENU...

Turbūt esminis ir ryškiausias „Return to Mysterious Island" (toliau tiesiog RTMI) skirtumas nuo kitų „adventure" žaidimų yra jo galimybė kombinuoti daiktus, siekiant pasiekti nurodytą tikslą. O įdomiausia tai, kad jį pasiekti galima skirtingais ir įvairiais būdais. Žaidimas tiesiog kimšte prikimštas daug skirtingų kombinacijų ir sprendimo būdų. Pvz. Vieną ir tą pačią agresyvią beždžionę nubaidyti galėsite, panaudoję alkoholį, iškeptą pyragą ar net atsargiai sugautą gyvatę. Iš tiesų, skirtingų perėjimų gausa gerokai pagyvina ir pailgina žaidimą. Bet žaidimo propaguojamas realumas ir tikro pasaulio atitikimas tiesiog žavi. Tiek žaidimo fizika, tiek aplinka yra nepaprastai sureikšminama ir atidirbta. Norėdami pasigaminti meškerę, turėsite sujungti tarpusavyje daug realių komponentų. Žinoma, daugelio dalykų galėsite ir nedaryti, tačiau nuo to kentės jūsų „Bonus" taškų skaičius. Kuo daugiau jų surinksite, tuo geriau ir tuo daugiau koncepcinių piešinių atrakinsite galerijoje. Kalbant apie valdymą, jis yra tikrai patogus, tik gal kažkiek neiprastas. Savo inventoriuje galėsite neštis labai daug daiktų ar skirtingų komponentų. Pačiame inventoriaus lange juos ir kombinuosite tarpusavyje. Suradus dvi atitinkančias detales, likusios bus pažymėtos klaustukais, kas palengvins jūsų užduotį. Tereikės, pasitelkus logiką, sudėlioti realiai tinkančius daiktus, ir gausite naujas detales, kurių dėka stumsitės į priekį.

NEJAUGI... MANE PAMIRŠO?

Saloje jau kiek apsipratau. Paaiškėjo, kad ji negyvenama. Galbūt, taip netgi geriau, tačiau laukiniai žvėrys ir natūralūs pavojai tiesiog nenori palikti manęs ramybėje. Štai neseniai teko kovoti su gyvate. Taip pat vyko šioks toks „susišaudymas" tarp manęs ir pulko laukinių beždžionių, bet tai ne esmė. Svarbiausia, kad naudodamasis patirtimi ir savo žiniomis, sukūriau elementarią, bet veikiančią bateriją! Puiku, dabar galėsiu paskambinti savo draugei ir pranešti, kur aš ir kas man. Mano laimei, baterija tiko, ir telefonas pasikrovė. Bet, bah... Nesidžiauk radęs, neverk praradęs — dėl kažkokio ryšį trikdančio barjero, niekam paskambinti negaliu. Vienintelė mano viltis, kad draugė, norėdama mane kuo greičiau surasti, paskambins pati. Hm... Kad ir kaip būtų keista, taip vildamasis pralaukiau kone visą dieną. Kiek vėliau iš neturėjimo ką veikti, įsijungiau „News" funkciją, kuri prileido mano telefoną prie internetinio ryšio. Čia jau buvo paskelbtas mano dingimas, tačiau skambučio iš draugės — nė kvapo... Taip pat šone mirksėjo įkyrus „baneris". Neiškentęs pasižiūrėjau jį — „Ilgai lauktas World of Warcraft jau prekyboje!". „Viskas aišku..." — nevilties apimtas tyliai tariau aš...







ENCIKLOPEDIJA

Taip pat dvi geros (o galbūt kai kam ir nelabai) naujienos yra tos, kad pasigaminus bateriją ir pakrovus telefoną, jūs turėsite priėjimą ir prie enciklopedijos, kuri jums smulkiai aprašys ir netgi paaiškins, kam skirtas bei naudojamas kuris nors inventoriuje esantis daiktas. Dar telefone bus GPS'as, leisiantis jums karts nuo karto pasitikrinti vietą, kurioje būsite.



Antroji naujiena — keik keistokas, tačiau labai pravartus jūsų padėjėjas. Jis — jaunas beždžioniukas, kurį Mina pavadino tiesiog Jep'u. Nors kartais tai atrodo kvaila ir ne tikroviška, Jep'as kartais jums labai pravers. Pvz. Jis galės užlipti ant uolos viršaus ir nuleisti jums kopėčias, arba susitarti su kitomis beždžionėmis. Žinoma, kad jį prisijaukintumėte, jums reikės nemažai paaukoti savo maisto ir pastangų. Bet, patikėkit, jis to vertas.

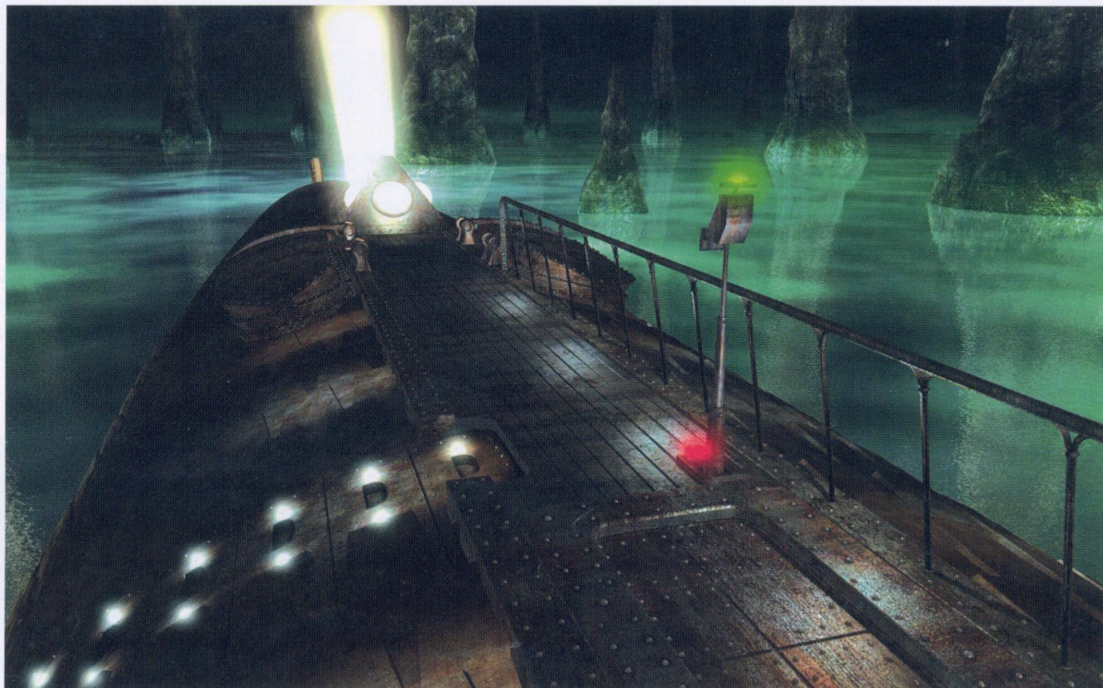
DAR VIENA PASLAPTIS

Nuo tada dienos bėgo lėtu ir skausmingu greičiu... Aš jau nebeskyriau ryto nuo vakaro, o ir savijauta pamažėle ėmė blogėti. Kol vieną dieną nesuradau paslaptingo urvo. Su akmeniu pradaužęs silpnai užmūrytą sieną, įlindau vidun. Čia buvo nepaprastai tamsu, tačiau buvau suradęs nemažai cheminių elementų bei natūralių gamtos išteklių. Pvz. Sujungęs „Nitric acid'ą" su glicerinu, gaudavau Nitrogliceriną, kuris, kaip jau visi žino, puikiai naudojamas gaminant dinamitą. Bet nenukrypkim nuo temos. Sujungęs ruonio taukus su ne pilnu vašku, ir gerai jį pakaitinęs, gavau paprastą žvakę, kurią ir panaudojau vietoje apšvietimo. Eidamas urvu gilyn, radau daug senų popierių, skaidrių, patranką. Kažkieno seniai supuvusį kūną... Po kiek laiko, nagrinėdamas daug užrašų bei žemėlapių, supratau, jog aš atsidūriau Paslaptingoje saloje, kurioje kadaise lankėsi kapitonas Nemo. O šie visi popieriai yra jo. Po tokių radybų labai susimąsčiau... „Nem" — išvertus iš lotynų kalbos, reiškia „nieką". O kad „niekas" sugebėjo patirti tiek Žulio Verno aprašytų nuotykių ir išgyvenimų, tai jau verta daugiau nei pagarbos. O prisiminus savo padėtį, man pasidarė tiesiog gėda ir, neilgai trukus, aš ėmiau stropiai ir kaip galėdamas geriau darbuotis prie savo užduoties. Galų gale, jei aš mirčiau, o mane surastų, jie žinotų, jog pralietas kraujas — Lietuvos. Taip aš įnikau į darbą, o netrukus ir skambučio sulaukiau iš savo draugės. Nors ir negalėjau jai atsakyti, aš tikėjau, kad ji jaučia mane ir tiki, kad jos nepamiršau...



IR KAS PRADĖTA, BUS UŽBAIGTA

Laikui bėgant, Mina atranda kapitono Nemo ir jo povandeninio laivo „Nutilus 1860" pėdsakus, kas suteikia jai naują viltį... Kaip baigėsi pati istorija ir kokios paslaptys visą laiką ją supo, sužinosite patys. O pats žaidimas, nors būdamas ir nepaprastai trumpas, įkūnija savyje nepaprastą grožį ir mistiką. Juk tokiomis šaltomis ir niūriomis dienomis nėra nieko geriau, kaip kelionė į negyvenamą salą, kur vyrauja tropinis klimatas, o aplinkui šilta ir jauku. Tikrai niekada nepamiršiu raudonais lapais pasidabinusių medžių, skaidraus vandens, paslaptingų pėdsakų ir pavojingų kelionių jūros dugne... Būtent dėl viso savo vidinio grožio ir išvaizdos, minties ir įgyvendinimo žaidimas tapo šiltas ir nepaprastas, kas iškelia jį į vieną aukščiausių vietų, kalbant apie „adventure" žanro žaidimus. PC





PCK VERTINIMAS	
SIUŽETAS	**9,0**
Paslaptingas, tikrai ne kasdieniškas ir intriguojantis.	
GRAFIKA	**8,7**
Viskas, nuo menkiausių smulkmenų iki rimtų peizažų, atlikta realiai ir pagirtinai.	
GARSAS\MUZIKA	**8,5**
Momentais žaidimo garsai išties patrauklūs, bet, tik paėmus „engine upgrade", tenka tildyti kolonėles.	
VALDYMAS	**9,2**
Greitai pripranta, patogu ir lengva.	
ĮDOMUMAS	**8,6**
Tiesiog nesuskaičiuojama skirtingų kelių ir kombinacijų gausybė...	
Nuoširdžiai patariu visiems vasaros šilumos ir nuotykių išsiilgusiems žaidėjams.	**GALUTINIS 8.8**





JAUNESNYSIS BROLIS

„Heretic"
www.ravengames.com/heretic
Kūrėjas: „Raven Software"
Leidėjas: „id Software"
Data: 1994
Žanras: FPS

Reikalavimai sistemai:
CPU: 486DX
RAM: 4 MB
Video: SVGA, 1MB
HDD:

FELIX

VISI esame žaidę ne vieną gerą žaidimą. Kai kurie iš jų į atmintį įstringa ilgam, o prisiminę senus laikus, kartais sėdame ir sužaidžiame mėgiamą praeities hitą. Tačiau retas žaidimas gali pasigirti, kad yra vis dar populiarus ir žaidžiamas net praėjus dešimčiai ar daugiau metų po jo išleidimo. Tarp tokių veteranų yra ir pernai dešimtmetį atšventusi pirmojo asmens šaudyklė „Heretic".

Kai 1993-iais metais išleista viena pirmųjų trimačių šaudyklių „Doom" susilaukė didžiulės sėkmės, vienas po kito ėmė „dygti" į ją panašūs žaidimai — vadinamieji „klonai". Vienas jų – „Heretic", dienos šviesą išvydęs 1994-aisiais. Bendradarbiaudama su „id Software" jį pagamino jauna tuo metu „Raven" studija, o gamybos procese naudotas tas pats, tuo metu revoliucinis „Doom" variklis. „Heretic" tapo vienu iš geriausių savo laikmečio FPS žaidimų, populiarumu nusileisdamas tik savo vyresniam broliui „Doom'ui". 1998-aisiais buvo išleista antroji „Heretic" dalis, kuri, nors ir buvo trečiojo asmens veiksmo žaidimas, taip pat sulaukė nemažos sėkmės. Tačiau tuo žaidimo kelias ir baigėsi. Jo bendraamžis „Doom", dėka trečiosios dalies, tebėra tarp populiariausių žaidimų ir šiuo metu, o „Heretic" nepelnytai buvo nustumtas į šešėlį. Tokia jau jaunėlio dalia...

Žaidime yra trys scenarijai (jei pridėsime papildinį „Shadow of the Serpent Riders", jų bus penki), susidedantys iš devynių lygių. Visuose juose knibžda galybė priešų, bandančių jus sustabdyti. „Heretic" žaidimo esmė yra genialiai paprasta — šaudyti viską, kas juda, ir pro priešų lavonus prasiskinti kelią iki lygio pabaigos. Užduotys žaidėjui yra labai paprastos — tereikia suieškoti raktus, savo spalva atitinkančius užrakintas duris, ir keliauti toliau. Jei žaidėte „Doom", įsivaizduoti šį procesą jums bus nesunku. Beveik visą žaidimą bėgiojame po žemėlapio labirintus, pakeliui smagindamiesi daugybės priešų traiškymu.



Lygių išdėstymas žaidime yra pakankamai įvairus, jie nėra panašūs vienas į kitą. Dažniausiai rasti kelią juose gana paprasta, bet kai kuriose tolimesnėse ir sudėtingesnėse dalyse galima ir paklysti — ieškodami išėjimo, pametame kelią ir klaidžiojame tol, kol pamatome, kad atsidūrėme pačioje pradžioje. Armijos





monstrų mūsų tyrinėjimus dar labiau apsunkina. Na, bet ramaus pasivaikščiojimo po parką mes juk ir nenorėjome. Gorgoilų, į mumijas panašių būtybių, ir kitų „gyvūnėlių“ taškymas garantuos gerai praleistą vakarą. Kiekvieno scenarijaus pabaigoje teks kautis su „bosais“, kurie beveik visi yra „dvigubi“, tai yra, reikės kovoti su dviem monstrais iš karto.

Nuo visų šių padarų mes turime kuo apsiginti: ginklų žaidime yra nemažai (berods aštuoni) ir jie visi originalūs — nusibodusius pistoletus ir šautuvus „Heretic'e“ pakeitė magiškos burtų lazdelės, arbaletai ir lankai. Tačiau lyginant su tuo pačiu „Doom“, ginklai pakeitė tik išvaizdą, bet ne veikimo principą. Pavyzdžiui, pirmasis mūsų ginklas, magiškas skeptras, veikia lygiai taip pat ir tokia pačia galia, kaip ir „Doom'e“ matytas pistoletas; netrukus rasime arbaletą, kurį drąsiai galime vadinti „shotgun'u“. Kitų ginklų „pirmtakus“ taip pat galima nesunkiai atpažinti. Naujiena žaidime yra „inventorius“ — galimybė su savimi neštis įvairiose vietose rastus daiktus, su kuriais vėliau galėsite atstatyti gyvybę ar patobulinti ginklą.

Prieš kalbant apie „Heretic“ igarsinimą ir grafiką, reikia priminti, kad žaidimas išleistas daugiau kaip prieš dešimt metų, taigi neverta tikėtis antrojo „Half Life“ lygio išvaizdos ar garso. Pagal grafiką, tarp savo laikmečio atstovų „Heretic“ užimtų tikrai aukštą vietą. Ginklai ir priešų modeliai detalizuoti labai neblogai; žuvę priešai lieka gulėti ant žemės, o ne pranyksta ore. Vaikščiodami dažnai matome smulkių, bet malonių akiai papildomų objektų, pavyzdžiui, ant kabančios virvės pririštas kaukoles. Tiesa, aplinkoje naudojamos tekstūros yra pernelyg vienodos, net ir atsižvelgus į žaidimo amžių. Tačiau apskritai grafika yra tikrai gera ir neerzina net prie šiuolaikinių standartų įpratusių akių.

„Heretic“ garsai išpildyti taip pat puikiai, kaip ir grafika. Vien ko vertas pagrindinio veikėjo juokas suradus naują ginklą. Monstrų riaumojimai ir jų priešmirtiniai riksmai skamba ne prasčiau. Neraižo ausies ir ginklų šūviai. Muzika „Heretic'e“ parinkta tinkamai, ji dera prie žaidimo atmosferos, bet „midi“ formatas neleidžia tikėtis itin aukštos jos kokybės.

Kol kas buvo kalbėta tik apie teigiamus dalykus. Žaidimas turi ir minusų. Ko gero, didžiausias iš jų — siužetas, tiksliau, jo nebuvimas. Mus paleidžia prieš monstrų armiją be jokių paaiškinimų, kas ir kodėl. Kampanijos pabaigoje būna parašyta keletas sakinių apie tai, kas vyko, bet siužetu to pavadinti negalima. Taip pat, „Heretic“ yra gana vienodas: visuose scenarijuose ir visuose lygiuose darysime tą patį — prieik užrakintas duris, eik ieškoti rakto, grįžk ir atrakink duris, eik prie kitų užrakintų durų. Pasaka be galo. Laimei, demonų būriai neleis labai nuobodžiauti.

Taigi, nepaisant nedidelių trūkumų, „Heretic“ yra tikrai puikus žaidimas, vertas vietos jūsų kompiuteryje. Perėję jį vieną kartą, galite žaist ant sudėtingesnio lygio (sunkiausias lygis prilygsta, o gal net ir lenkia „Nightmare“ iš „Doom“) arba ieškoti visų slaptų vietų. Beje, yra išleista nemažai pataisų ir modifikacijų, kurios dar labiau patobulina žaidimą: galima žaisti „OpenGL“ video režime, nusistatyti 1024*768 rezoliuciją ir pagerinti grafiką, atsiranda pilnas pelės palaikymas ir kiti privalumai. Visa tai leidžia dar labiau mėgautis šiuo puikiu ir nepelnytai primirštu FPS veteranu. PC











PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7,8**
Pernelyg panašu į „Doom“...	
GRAFIKA	**9,2**
Atsižvelgus į išleidimo datą, konkurentų šioje srityje būtų nedaug.	
VALDYMAS	**9,5**
Žaidimas buvo testuotas su pataisomis, kurios valdymą padaro kaip visų naujausių šaudyklių	
GARSAS\MUZIKA	**8,9**
Priekaištų yra, bet, vėlgi, reikia prisiminti žaidimo amžių.	
ĮDOMUMAS	**6,0**
Siužeto, galima sakyti, nėra, begalinis pabaisų šaudymas visiškai nemotyvuotas	

Žaidusieji „Heretic“ prieš dešimt metų, gali prisiminti senus – gerus „dos“ laikus. Jaunesnieji turėtų jį išbandyti, taip pažindami FPS istoriją. Žaidimas vertas kiekvieno savo megabaito.

GALUTINIS

9.1

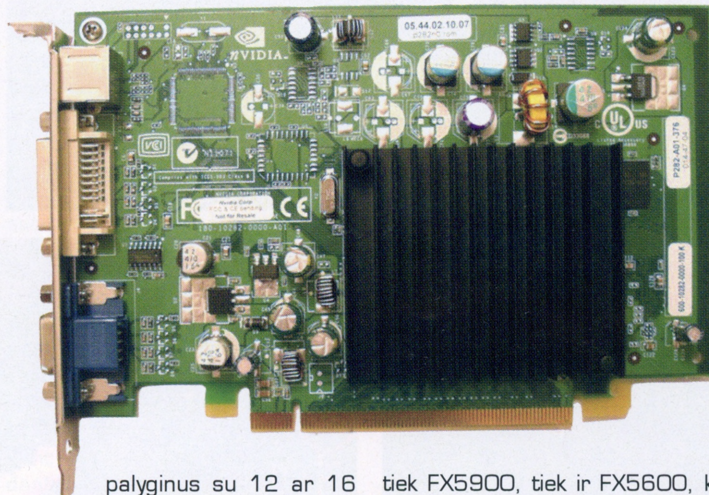
VIDUTINIŠKA NAUJA AR GALINGA SENA - KAS GERIAU?..

NAUJOJI aukščiausio lygio vaizdo plokščių karta pakeitė dar ne taip seniai karaliavusias „Radeon 9600", 9800, „GeForce 5900". Tačiau ši nauja karta turi „privalumą", naudingą tik gamintojams — laaabai didelę kainą. Žinoma, atitinkama ir kokybė. Sulig naujojo „PCI-Express" standarto, galinčio suteikti iki 2 kartų didesnį duomenų pralaidumą, magistrale, šiam standartui pasirodė ir naujos vaizdo plokštės. Vienos jų — jau minėtosios galingos ir brangios, kitos — visai prieinamos kainos. Tačiau laikui bėgant, tokie dalykai, kaip kompiuterio, greičiausiai pasaulyje morališkai senstančio produkto, komponentai pinga. Jei pažvelgtume į lentynas, pamatytume, jog vidutinio lygio naujosios kartos vaizdo plokštės kainuoja beveik tiek pat, kiek atpigusios senos ir galingos. O ką gi tokiu atveju išsirinkti? Geras klausimas, į kurį atsakymo ir bandysime paieškoti.

INTERVALE [9600; 9800]

Šiandien populiariausios vaizdo plokštės, turinčios 128 MB grafinės atminties. Jų pasirinkimas tikrai didelis — nuo „GeForce 5200" iki pačių naujausių modelių. Žinoma, rinkoje apstu ir 256 MB atminties turinčių variantų, tačiau papildomi 128 MB turi savo vaidmenį ir nustatant pardavimo kainą. Vienos populiariausių 128-ies MB vaizdo plokščių — „Radeon 9600". Jų taip pat yra skirtingų variantų: 9600XT, 9600Pro, 9600, 9600SE. Kuo gi jos skiriasi? Atsakymas paprastas — atminties, procesoriaus dažniais ir magistralės pralaidumu. Geriausi duomenys priklauso (galima numanyti), 9600XT ir 9600Pro modeliams, kurie pasižymi 600 MHz atminties dažniu. 9600Pro šiek tiek atsilieka procesoriaus rodikliais (500MHz prieš 400MHZ), tačiau turi vienodą magistralės pralaidumą. Vienintelis 9600 modelis, kurio magistralė nėra 128 bitų, yra 9600SE. Jis yra silpniausias iš šių keturių modelių.

9800-oji „Radeon" serija taip pat turi kelis mažai besiskiriančius pavadinimus, tačiau kitokio skirtumo tarp jų, nei 9600-osios serijos vaizdo plokštėse, tikrai nerasite. Savaime aišku, nei viena 9600-oji neprilygs aukštesnės klasės „Radeon" modeliams. Priežasčių yra daug: pirmiausiai — 9800 serija pasižymi 256Mb grafinės atminties, antra — toji atmintis ne tik, kad spartesnė, tačiau ir su grafiniu procesoriumi (keista, tačiau procesorių duomenys 9800 yra mažesni, nei 9600) bendrauja žymiai sparčiau — 256 bitų sąsaja. Savaime aišku, „renderingo" konvejerių skaičius taip pat skiriasi: 4 konvejeriai prieš 8 9800-osiose „Radeon" plokštėse. Aišku, 8 konvejeriai nėra daug, palyginus su 12 ar 16 konvejerių, pavyzdžiui, „GeForce 6800" vaizdo plokštėje. Tačiau pastaroji yra naujos kartos „High-level" vaizdo plokštė, kai tuo tarpu minėtosios „Radeon" priskiriamos senesnės kartos „high" ir „middle" lygiams.



Jei iškiltų klausimas — „ką pasirinkti: 9600 ar 9800?" — tiesiai šviesiai būtų galima atsakyti, kad 9800. Tai galima nuspręsti vien tik pažvelgus į techninius duomenis, o 3DMark testavimo programos tai patvirtintų: tuo pačiu kompiuteriu 3DMark 2003 testuota 9600 nuo 9800 atsilieka beveik dvigubai.

„GEFORCE" — [5600; 5900]

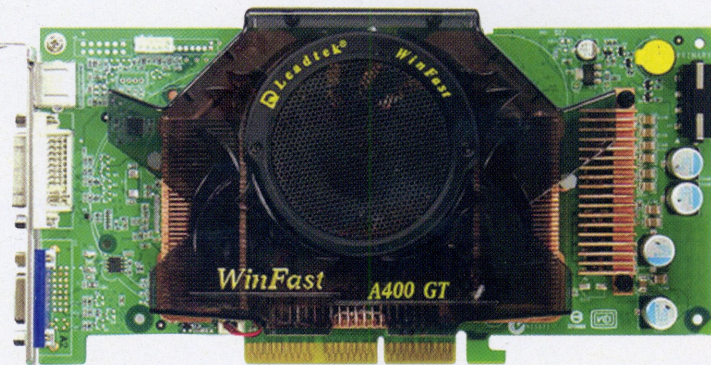
Panašiai kaip ir „Radeon" vaizdo plokštės, „GeForce" prie skaitinio pavadinimo paprastai prideda vieną kitą papildomą raidelę. „Ultra", XT ir LE — šie prievardžiai reprezentuoja vieno ar kito galingumo „GeForce" vaizdo plokštes. Kaip galima suprasti iš žodžio „Ultra" reikšmės, su šiuo prievardžiu „šaukiami" grafiniai procesoriai yra galingiausi iš savo šeimos. „Ultra" vardas yra suteikiamas tiek FX5900, tiek ir FX5600, kurios yra žymiai silpnesnės už 5900-ąsias tiek techniniais rodikliais, tiek programiniais aspektais: savaime aišku, kuo geresnė vaizdo plokštė, tuo daugiau už ją reikės mokėti.

Taigi, kokie tie techniniai duomenys? FX5600 rinkoje egzistuoja su dviem atminties variantais — 128 ir 256 Mb. Kaip įprasta biudžetinėms vaizdo plokštėms, tik 4 pikselių konvejeriai, „Microsoft DirectX 9.0" palaikymas ir dar vienas svarbus, tačiau šiuo atveju neperspektyvus rodiklis — „OpenGl 1.4" palaikymas. Žvelgiant į ateitį, galima būtų tikėtis ir „OpenGl 2.0.", tačiau, deja... Kadangi vaizdo plokštė priklauso „nvidia" šeimai, tai jai būdingos savybės „CineFX" varikliukas, „Pixel" ir „Vertex" „shader'iai" 2.0.

FX5900 — viena iš galingiausių „nvidia" vaizdo plokščių, neskaitant naujausiųjų 6xxx serijos produktų. Čia jau karaliauja 256Mb atminties, kuri susieta su procesoriumi 256 bitų magistrale. Pralaidumas didelis. Be jau minėtų FX5600 savybių, šis galingas „padaras" dar turi ir papildomų privalumų — „UltraShadow", „IntelliSample high resolution compression" (HTC) technologijos, „OpenGl 1.5" palaikymas, „Nvidia Digital Vibrance Control". Savaime aišku, kad kaip ir 9600 bei 9800 atveju, FX5900 bet kuriais aspektais yra galingesnė už savo jaunesnįjį brolį FX5600.

NAUJAUSI GAMINIAI

Tiek „Radeon", tiek „GeForce" vaizdo plokščių gamintojai suprato, jog rinkos tūkstančius kainuojančiomis vaizdo plokštėmis neužpildysi, ir galų gale bus patiriami nuostoliai. Todėl abiejose šeimose buvo sukurti naujos kartos „Entry level" kainos kategorijai priklausantys modeliai.



„Radeon" šeimoje tai būtų „Radeon X300", kad ir su kokiu prievardžiu jis būtų. Šios vaizdo plokštės gali turėti 128 arba 256 Mb 128–ių bitų sąsajos su magistrale atminties — tai jau įprasti rodikliai. Nieko naujo.

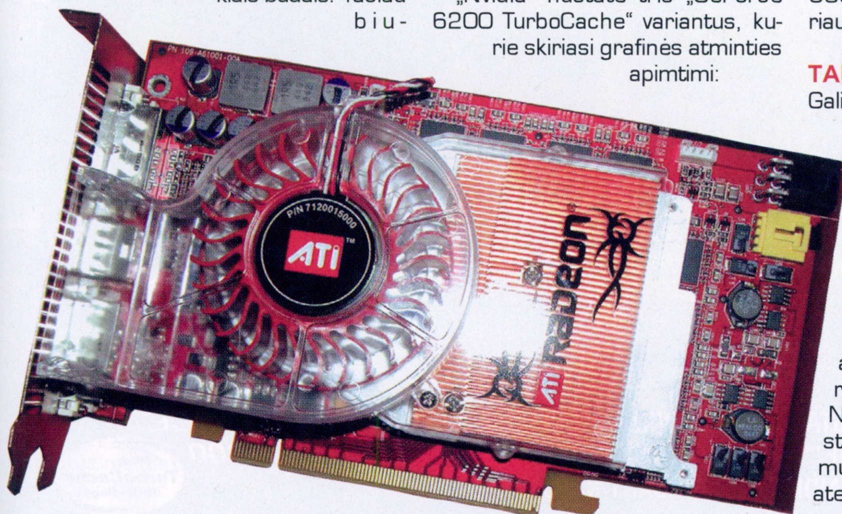
O vis dėlto. Tikriausiai, jau kokį šimtą kartų girdėjote apie naują „PCI–Express" standartą. Tai štai, X300 sukurtas būtent šiai sąsajai. Patogu — netgi dvigubai didesnis duomenų pralaidumas, nei AGP 8x, šiuo metu (ir, tikriausiai, visam laikui) galingiausia AGP sąsaja. Dar patogiau — pralaidumas abiem kryptimis vienu metu — tiek priimant duomenis, tiek siunčiant juos į procesorių ar atmintį. Kadangi tai naujas gaminys, kurio paskirtis yra užkariauti rinką, tai stengtasi kiek įmanoma daugiau pažangiausių technologijų įdiegti. „Microsoft DirectX 9.0", „OpenGl 2.0" palaikymas — žingsnis link idealios vaizdo kokybės. Suprantama, šis gaminys neatsilieka nuo savo pirmtakų iš 9xxx serijos ir jis suderinamas su ATi kūriniais „SmartShader 2.0", „SmoothVision 2.1", kurių tikslas — tobulinti vaizdo kokybę vienokiais ar kitokiais būdais. Tačiau biudžetinis produktas visada išlieka biudžetiniu — tik keturi pikselių konvejeriai.

„GeForce" naujausias biudžetinės rinkos užkariautojas — „GeForce 6200 TurboCache" 64Mb. Tiek mažai atminties? Tai koks čia tada „Turbo"? Taip. Tiek mažai. Tačiau „Nvidia" skelbia, jog ši vaizdo plokštė naujosios „TurboCache" technologijos pagalba gali dirbti lygiai taip produktyviai, lyg dirbtų su 256 Mb atminties. Kas tai per technologija? Pažvelkime iš arčiau. Pirmiausiai reikia paminėti, jog darbui naudojama ne tik grafinė atmintis, tačiau ir dinamiškai panaudojama sisteminė atmintis. Antra — naudojama jau minėta „PCI–Express" magistralė ir taip padidinamas duomenų pralaidumo lygis.

„Nvidia" nustatė tris „GeForce 6200 TurboCache" variantus, kurie skiriasi grafinės atminties apimtimi:

1. GeForce 6200 TurboCache 16-TC/128MB – 16Mb vietinės 32 bitų atminties + iki 112 Mb sisteminės atminties panaudojimas. Dažniai: 350 procesoriaus, 700 MHz (DDR) atminties.
2. GeForce 6200 TurboCache 32-TC/128MB - 32Mb vietinės 64 bitų atminties + iki 96 Mb sisteminės atminties panaudojimas. Dažniai: 350 procesoriaus, 700 MHz (DDR) atminties.
3. GeForce 6200 TurboCache 64-TC/256MB - 64Mb vietinės 64 bitų atminties + 192 Mb sisteminės atminties panaudojimas. Dažniai: 350 procesoriaus, 550 MHz (DDR) atminties.

Taigi, turime visą rinkinuką. Be abejonių — „OpenGl 2.0" ir „Microsoft DirectX 9.0" palaikymas, plius gausus priedas „nvidia" „komponentų": „Nvidia CineFX 3.0", „UltarShadow II", „PureVideo", „Digital Vibrance Control 3.0", integruotas „TV encoder". Kad ir kiek būtų naujovių, tačiau, kaip ir X300, „GeForce 6200 TC" išlieka biudžetiniu produktu ir jam palikti tik keturi pikselių konvejeriai. Palyginam su „GeForce" 6800–ojo 16 konvejerių? Gal geriau nepradėkime.



TAI VIS DĖLTO, KĄ GERIAU...

Galime paskaičiuoti kiekvienos iš minėtų vaizdo plokščių duomenų pralaidumus, galime testuoti su galybe įvairių programų ir tada palyginti gautus rezultatus. Tačiau...išlieka faktas, kad naujoji karta yra naujoji ir joje įdiegtos naujausios galimybės, kurios senosiose vaizdo plokštėse gali būti realizuotos tik iš dalies, o kai kurios niekada nepasieks senukų. Nors naujasis „PCI–Express" standartas ir reikalauja papildomų išlaidų, tačiau verta pažvelgti į ateitį: jeigu jau dabar žemiausio lygio naujos vaizdo plokštės lyginasi su dar prieš metus buvusiomis galingiausiomis (galbūt šiek tiek ir atsilieka, tačiau nedaug, o kai kuriais aspektais ir lenkia, ypatingai programiniu palaikymu), tai kas bus po metų? Ogi štai kas — atsiras nauja karta su 512 Mb atminties ir dabartinių X800 ar 6800GT kainos kris, kris ir kris. O juk žaidimai vystosi labai sparčiai ir ne už kalnų ta diena, kai 128 Mb grafinės atminties žaidimo rekomenduojamuose techniniuose rodikliuose nebedominuos. Ir vėl reikės keisti vaizdo plokštę. Tačiau AGP jau bus atgyvena. Tad reikia žvelgti į ateitį.

PRAĖJUSIOS IR NAUJOS KARTOS PLOKŠČIŲ KAINOS

Palyginimui pateikiame apytikslės minėtų plokščių (to paties gamintojo) praėjusios ir naujos kartos (PCI-Express modeliai) apytikslės kainas.

ATI
9600SE - 200 Lt
9600 - 300 Lt
9600 Pro - 350-400 Lt
9600 XT - 500 Lt
9800 - 530 Lt
9800 Pro - 700-850 Lt
X300 - 300 Lt
X600Pro - 400-500 Lt
X600XT - 500-550 Lt
X700Pro - 550-650 Lt
X800 - 1000 Lt
X850XT - 1600 Lt

Nvidia
5600XT - 250 Lt
5600Ultra - 300 Lt
5900XT - 550 Lt
6200 - 200-350 Lt
6600 - 400-450 Lt
6600GT - 650 Lt
6800 - 1100 Lt
6800GT - 1500 Lt





KAIRĖJE - RADEON 9800XT, DEŠINĖJE - RADEON X800XT. KAIP MATOTE, SKIRTUMAS NĖRA LABAI RYŠKUS.

„AVERTV DVB-S“ — ŽVILGSNIS IŠ ARČIAU

KOMPANIJA „AverMedia“ siūlo visiems PC vartotojams, norintiems mėgautis palydovine TV ir radiju be papildomų įrenginių panaudojimo, savo naują gaminį — palydovinį „tiunerį“ „AVerTV DVB-S“.

Tam pakanka:
a) įstatyti TV „tiunerį“ į kompiuterio vidų ir pajungti jį prie palydovinės antenos;
b) instaliuoti pridedamą PC programinę įrangą;
c) specialios programos dėka suderinti TV arba FM kanalus ir mėgautis peržiūra.
Atrodo, taip paprasta... tačiau siūlyčiau neskubėti ir iš pradžių išsiaiškinti, kas gi yra ta DVB plokštė apskritai, ir su kuo ją „valgyti“, kad vėliau nenusiviltumėte.

Taigi, DVB plokštė — tai įrenginys, skirtas palydovinio signalo priėmimui/ apdorojimui ir tolimesniam jo perdavimui kitiems kompiuterio komponentams. O žodžių santrumpa DVB („Digital Video Broadcasting“) reiškia bendrą tarptautinį standartą skaitmeniniam multimedia perdavimui. Palydovinėms sistemoms turi pavadinimą DVB-S.

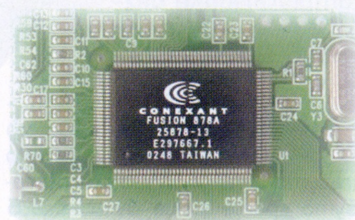
Mūsų testuojama plokštė „AVerMedia AVerTV DVB-S“ skirta atviriems („Free To Air“) skaitmeniniams palydoviniams TV ir FM kanalams priimti (deja, ji neleidžia peržiūrėti koduotus, t. y. reikalaujančius specialių „smart“ kortų, kanalų, nes to neleidžia teikiamas programinis aprūpinimas). Informacijos apie tokius atvirus kanalus be vargo galima surasti Internete. Be pačios DVB plokštės, kuri įstatoma į kompiuterio PCI lizdą, palydovinės TV priėmimui reikalinga tik palydovinė antena su konverteriu.

Ką gi, atidarome dėžę. Be paties „tiunerio“ plokštės, komplektą taip pat sudaro distancinio valdymo pultas, IR spindulių daviklio laidas, kompaktinis diskas su programiniu aprūpinimu ir „draiveriais“, 2 AAA tipo baterijos bei vartotojo instrukcija 5 kalbomis (lietuvių kalbos, deja, nėra, bet yra rusų).

Plokštėje matome šiuos įėjimus: 75 Omų skaitmeninės TV antenos, kompozitinį video ir S-Video. Du pastarieji skirti buitinei aparatūrai (video kamerai, vaizdo grotuvui, žaidimų konsolei) prijungti. Plokštės matmenys yra pakankamai kompaktiški — tik 145.2mm x 106.68mm.

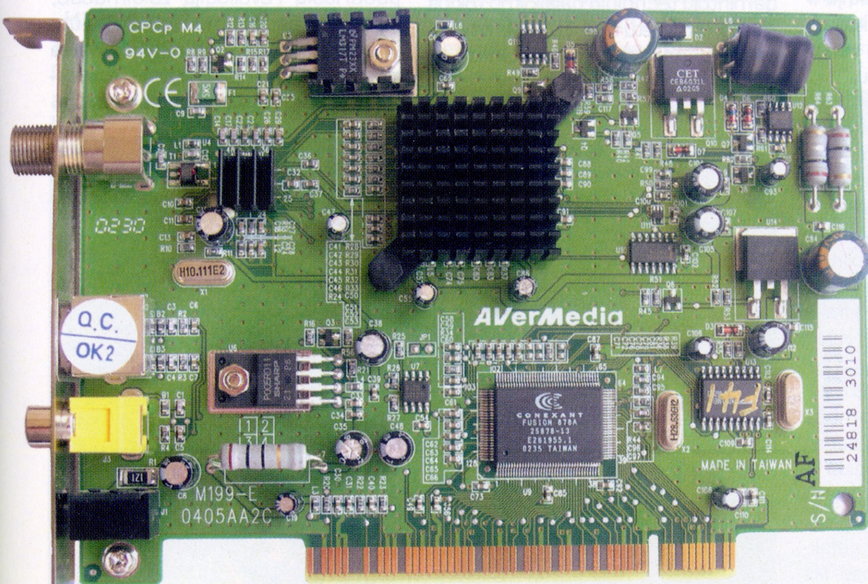
Tikriausiai jau supratote, kad mūsų testuojamas „tiuneris“ yra vidinis. Jis perduoda dekoduotus duomenis magistrale, panaudodamas „DirectX“ bibliotekas (todėl patariu turėti naujausią pastarojo versiją). Pagrindinis tokių vidinių PCI „tiunerių“ trūkumas — didelis kompiuterio centrinio procesoriaus ir PCI magistralės, per kurias perduodamas tiesiog milžiniškas duomenų kiekis, apkrovimas. Todėl nieko keisto, kad mūsų atveju reikalavimai sistemai yra procesorius „Pentium III“ 800 MHz ar geriau ir mažiausiai 128 MB operatyvios atminties.

TV „tiunerio“ širdis, kurios dėka pastarasis įgyja milžinišką dalį savo funkcijų — tai „Conexant Fusion 878A“ dekodavimo modulis (žr.



pav.). Tai yra užbaigtas nebrangus sprendimas TV stočių signalų apdorojimui. „Fusion 878A“ užtikrina jungiamąją sąsają tarp PCI magistralės ir TV „tiunerio“ plokštės. Palaikomi HDTV/Audio/MPEG2 duomenų perdavimo režimai. Be to, jis leidžia užtikrinti aukštą minėtų multimedia srautų perdavimo gebą (40 Mbit/s). Dekoderis atitinka visus PC98/PC99 specifikacijų reikalavimus, ir suderinamas su PCI 2.2. Šiuo metu šis dekoderis yra vienas populiariausių sprendimų skaitmeninės televizijos sistemose.

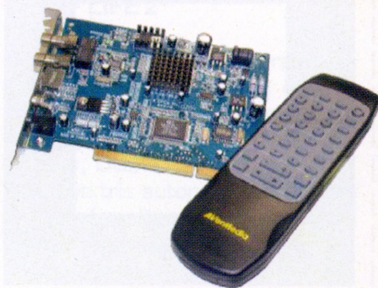
Distancinio valdymo pultas yra labai funkcionalus ir leidžia atlikti beveik visas įmanomas operacijas (pradedant vaizdų įrašymu ir baigiant teleteksto iškvietimu). Maitinamas jis nuo dviejų AAA tipo baterijų. Laidas nuo IR spindulių daviklio yra pakankamai ilgas (1m) tam, kad būtų galima jį kur nors patogiai patalpinti (jeigu jūsų kompiuterio korpusas stovi ant grindų). Pats daviklis yra labai jautrus ir puikiai reaguoja į visas komandas. Pretenzijų FM stočių priėmimui taip pat nėra, nebent reikia paminėti nelabai malonų spragtelėjimą, atsirandantį, persijungiant iš vienos stoties į kitą. 30 stočių atminties pilnai užtenka mėgstamų melodijų paieškai.



Komplekte einanti gimtoji „AVerTV DVB-S“ programa naudojama TV programų peržiūrai stereo režimu, FM stočių perklausai ir muzikinių diskų atkūrimui. TV imtuvo kokybė pakankamai aukšta, nors kai kuriuose kanaluose aiškiai matosi trukdžiai. Išankstinės peržiūros lange vienu metu gali būti iki 16 kanalų. Kaip ir bet koks kompiuterinis „AverMedia“ „tiuneris“, „AVerTV DVB-S“ leidžia peržiūrėti TV ir video tiek lange, tiek ir pilname ekrane („Full Screen“), įrašinėti priimamas programas MPEG-2 formatu. Be to, galima „gaudyti“ statinius kadrus ir išsaugoti juos su rezoliucija iki 1024 x 768 bmp, tif, jpg, pcx formatais. Be to, yra galimybė derinti išsaugomų kadrų kiekį ir laiko intervalą. Vaizdo programų įrašymas gali vykti tiek tiesiogiai, tiek ir pagal iš anksto sudarytą tvarkaraštį (įrašymas pagal „taimerį“).

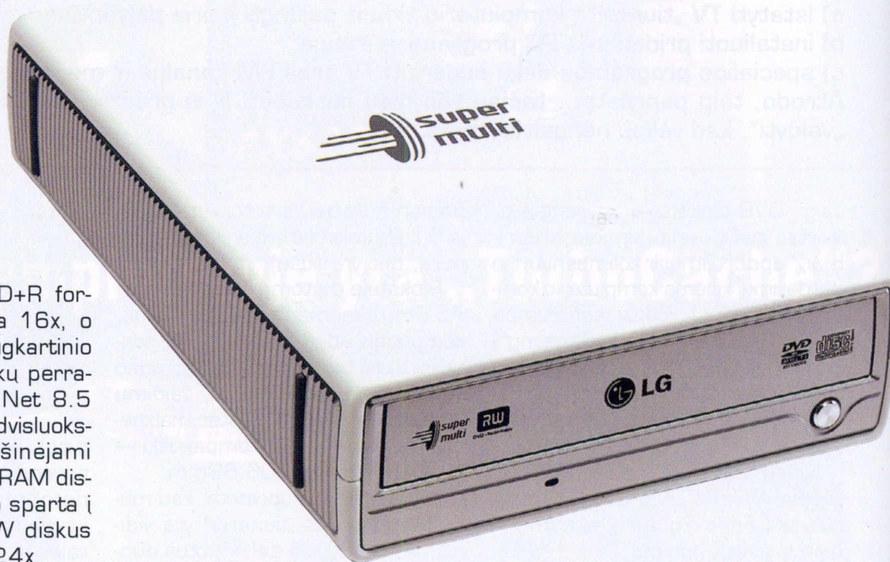
Prie įdomesnių šio „tiunerio“ galimybių verta priskirti įrašymo režimus „TimeShift“ ir „I-Record“. Jei peržiūros metu jums reikia neilgam išeiti, o jūs nenorite praleisti nė sekundės transliacijos, tai aktyvavus režimą „TimeShift“, jūs sustabdote kadrą, ir nuo to momento transliuojamas fragmentas yra išsaugomas kietajame kompiuterio diske. „Full Screen“ vaizdas yra įrašomas su 640 x 480 rezoliucija NTSC spalvų sistemoje, 768 x 576 PAL/SECAM spalvų sistemose. Grižus į darbo vietą, galima tęsti peržiūrą, bet jau ne iš eterio, o iš įrašo. Režimas „I-Record“ leis jums netgi įrašymo metu atkurti bet kokią jau įrašytos programos dalį.

Apibendrinant galima drąsiai teigti, kad kompanija „AverMedia“ šiuo savo produktu, kuriame nepastebėjome ryškių trūkumų, siūlo vartotojams puikų kokybės ir kainos santykį.



IŠORINIS DVD ĮRAŠYMO ĮRENGINYS

KOMPANIJA LG pristatė universalų, spartų ir net tris DVD formatus palaikantį išorinį „Super Multi" serijos įrenginį „GSA-5160D". Tai pirmiausia labai naudingas produktas nešiojamųjų kompiuterių savininkams, ypatingai - itin lengvų nešiojamų kompiuterių turėtojams, nes tokiuose kompiuteriuose dažniausiai nebūna optinio įrenginio.

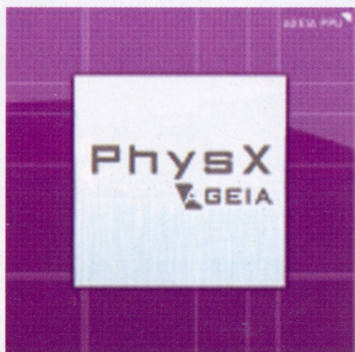


Tradicinių nešiojamų kompiuterių naudotojai turėtų susidomėti, nes LG „GSA-5160D" lenkia daugumos nešiojamuose kompiuteriuose montuojamų įtaisų spartą. Be to, jei jūs turite ir stacionarų, ir nešiojamą kompiuterius, abiem užteks vieno optinio įrenginio. Išorinį LG įrenginį lengvai prijungsite prie kompiuterio – tam skirtos USB 2.0 ir IEEE1394 („FireWire") sąsajos.

LG „GSA-5160D" DVD+R formato laikmenas įrašinėja 16x, o DVD-R – 8x sparta. Daugkartinio įrašymo DVD+/-RW diskų perrašymo sparta siekia 4x. Net 8.5 GB duomenų talpinantys dvisluoksniai DVD+R9 diskai įrašinėjami 2,4x, o universalieji DVD-RAM diskai – 5x spartą. Įrašymo sparta į įprastus CD-R ar CD-RW diskus atitinkamai siekia 40 ir 24x.

PIRMASIS PASAULYJE FIZIKOS PROCESORIUS

„Lustų" gamintoja kompanija AGEIA paskelbė kurianti pirmą pasaulyje fizikos „lustą" „PhysX". Kaip ir grafinis procesorius, fizikos procesorius (PPU) bus skirtas perkelti skaičiavimus iš pagrindinio CPU, susijusius su fizika. Turėdami atskirą „lustą", skirtą vien tik darbam su fizika žaidimuose, kūrėjai galės kurti daug tikroviškesnes aplinkas. Pasak kompanijos „Atlikdamas pažangias fizikos simuliacijas realiu laiku, PPU galės greitai ir tinkamai reaguoti į žaidėjo veiksmus bei aplinkos pakitimus, prisidėdamas prie įtikinamos interaktyvios realybės kūrimo. Pridėdami didelius fizikos skaičiavimus, žaidimai galės unikaliai reaguoti į kiekvieną veiksmą ir taip atsiras daug daugiau įvairovės žaidime. Fizikos skaičiavimai pasiūlys įvairias savybes, tokias kaip paviršių aptikimą, kietų, minkštų kūnų ir skysčių dinamiką, pažangias dalelių sistemas, drabužių simuliaciją, kūnų deformacija ir kitus dalykus, smarkiai padidinsiančius žaidimo imersiją, tačiau reikalausiančius didelių skaičiavimų."



Kalbant apie fiziką pastaruosiuose žaidimuose, akimirksniu iškyla „Half Life 2" dinamiški objektai ir „Unreal Tournament 2004" transporto priemonės. Ten turime 10 ar 100 didesnių ar mažesnių objektų, tarpusavyje saveikaujančių fiziškai statinėse aplinkose. Žinoma, spardyti ir daužyti kėdes ir stalus yra smagu, tačiau tuo fizika žaidime tikrai negali apsiriboti. Kitas žingsnis yra tikroviškos dinamiškos aplinkos, skysčių simuliacija, didžiulio masto dalelių simuliacija ir kiti stambūs fizikos fenomenai. Jei pasižiūrėsime į modernius veiksmo ar fantastinius filmus, išvysime kas yra įmanoma su ne realaus laiko kompiuterine grafika. Taigi galima tikėtis panašių efektų, tik jau realiu laiku žaidimuose, vis labiau didėjant technikos našumui.

Kokia ateitis laukia šios technologijos, kalbėti dar labai anksti. Tiesa, AGEIA jau kūrėjams išdalino programinės įrangos paketus darbui su šiuo „čipu" ir tikimasi, kad pirmieji „PhysX" naudojantys žaidimai pasirodys jau šių metų pabaigoje. Tačiau iš sistemų gamintojų techninio palaikymo tokios skubos neturėtų būti. Didiesiems procesorių gamintojams – „Intel" ir AMD, gali nepatikti ši intervencija į jų rinką. Čia galima prisiminti prieš dešimt metų atliktą bandymą sukurti specialų matematikos procesorių, kurį spėjo išnaudoti tik vienintelis žaidimas – „Falcon 3.0", o „Intel" tuoj pat įtraukė šią technologiją į tuometinius „Pentium" „lustus". Kita vertus, be atskirų grafinių procesorių, padariusių revoliuciją žaidimuose, šiandieninės žaidimų rinkos nebūtų įmanoma įsivaizduoti. Galbūt nauja era, į kurią žengs žaidimų rinka – fizikos era? Pagyvensim, pamatysim.



GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„MAX PAYNE 2“
3 dalies, 8 lygis
Kaip nušauti žmogų, kuris mėto bombas iš balkono virš stiklinio kupolo?
Martynas
Tai sukta kova, jei nežinai, ką daryti. Pirmiausia pasižiūrėkite aukštyn į daiktą su geltonais laikikliais. Šaudykite į juos, ir galiausiai visa konstrukcija nukris. Vėl pasižiūrėkite į viršų ir išvysite dar keturis — iššaudžius tris, prasidės animacijos scena. Po jos bosas pradės mėtyti molotovo kokteilius ir šaudyti. Venkite jo atakų, bėgiokite aplink ir šaudykite į jį tuo, ką turite. Po kurio laiko turėtumėte jį nukauti.

„NBA LIVE 2005“
Kaip pasidaryti „aley-oop“? Girdėjau, kad galima tik su „džioistiku“. Jei galima su klaviatūra, tai kaip?
Jurijus, Klaipėda
Kad pasidarytumėte „alley-oop“, spauskite vieną iš dviejų „FreeStyle“ mygtukų (nusistatyti ant klaviatūros galite patys). Kiekvienas jų atlieka skirtingą užmetimą. Jei paspausite ir palaikysite ilgiau vieną iš mygtukų, atliksite kitokį „alley-oop“. Dar ne viskas — jei spaudinėsite mygtukus kokia nors tvarka (pirmas-antras, antras-pirmas), gausite dar du užmetimus, taigi paprastai yra šeši. Kitus galima rasti eksperimentuojant.

„ARMIES OF EXIGO“
Kaip padaryti super grupes?
Jonas
Spausti „F1“, pele pažymėti tas „normalias“ grupes, kurias norite įtraukti į super grupę.

„HITMAN 2“
Tubewai Torpedo misija.
Nužudžiau generolą ir išlaisvinau agentą. Kur ir ką toliau daryti?
Kazar
Sekite agentą iki lifto, važiuokite į pirmą rūsį. Po animacijos scenos išeikite iš lifto, eikite link vamzdynų stoties. Pakeliui sutiksite karį, tačiau tiesiog praeikite pro jį, kol nespėjo susivokti. Kai pasieksite vamzdynų stotį, išsiimkite bombą, kurią jau turėjote anksčiau padėti ant sienos, ir išsprogdinkite ją. Eikite pro skylę, tada — prie išėjimo.

„SILENT HILL 4“
Return from the Building World 2nd time
Kai pereinu pro duris, kurios veda į kitą lygį, atsiduriu kambaryje, kuriame per vidurį yra praraja, o iš šonų puldinėja monstrai. Ten yra dar vienos durys, ir, kad jas atidaryčiau, reikia įvykdyti kažkokią „One True“ („you must defeat One True“ ar panašiai). Kaip jas atidaryti?
Deividas
Jei teisingai supratome, reikia nužudyti vieną iš monstrų, kuris, kiek teko susidurti, yra atsitiktinis. Tiesiog trankykite kiekvieną monstrą, kol pastebėsite, kad kai trenkiate vienam iš jų, sužeidžiami visi kiti — tai ir bus „True“ monstras, kurį užmušus, durys atsivers.

„PAINKILLER“
Norėčiau paklausti, kaip modifikuoti „Painkiller“ ginklus?
dick borwin
Reikia naudoti „Skull Masks“ — tai trumpam laikui modifikuos ginklus ir suteiks specialių savybių. Kartu jūsų vaizdas pradės raudonai švytėti.

„YU-GI-OH“
Kaip sujungti monstrus į vieną ir juos turėti malkoje?
Mantas, Švenčionių raj.
Jei kalbi apie „Fusion“ monstrus, tai tokių malkoje laikyti negalima — jie sujungiami tik žaidimo metu, naudojant specialų „fusion“ burtą ar kitą kortą, leidžiančią jungti be burto.

„HALF LIFE“
Niekaip neatsidaro konsolė, spaudžiu ~, ir nieko, kokia problema?
Lukas, Birštono raj.
Atidarius „Half Life“ ikonos „Properties“, padaryti tarpą ir prirašyti „console“. Spausti OK. Paleidus žaidimą, konsolė veiks.

NFSU 2
Perėjau apie 60 % žaidimo, pasveikino, kad viską atrakinau ir perėjau pagrindines misijas. Ką toliau daryti?
Mindaugas, Kaunas
Reikia įsijungti „World Map“ režimą ir ieškoti „Not Completed“ misijų. Kad jose sudalyvautum, nebūtina net važiuoti į vietą, tiesiog pasirenki norimą ir lenktyniauji.



„ROME TOTAL WAR“
Ar galite parašyti „Rome Total War“ kodų rusiškai?
Arnoldas
Galim :). „Rome Total War“ kody po russki:
Sdelat deneg 20,0001 — add_money 20000
Vykliuchit dym voiny — toggle_fow
Ubyt geroja — kill_character <geroj>
...

„GTA VICE CITY“
Kiek pastatų galima turėti?
Dovydas, Šiauliai
7 paprastas nuosavybes ir 8 specialias nuosavybes, turinčias misijas.



„THE SIMS 2“
Ką reikia daryti, kad gaisrininkai gesintų gaisrą?
Karolis, Druskininkai
Iškviesti juos?

„LEGACY OF KAIN: DEFIANCE“
Kaip reikia su Razieliu naudotis angomis, iš kurių purškia oras?
Gintaras, Vilnius
Paspaudus, ir laikant šuolio mygtuką, kilti į orą.

„SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW“
3 misija
Pasišneku su žmogum, gaunu laiko, pasinaudoju kompiuteriu, gaunu 45 sekundes ir nebežinau, ką toliau daryti.
Andrius, Panevėžys
Kai Sotas išeina, pasinaudokite kompiuteriu ir paskubėkite paskui Sotą. Naudojantis lazeriniu mikrofonu, reikia pasiklausyti jo telefoninio pokalbio. Įėjus į vagoną – restoraną, atsistokite tamsoje prie durų arba už kolonos ir panaudokite mikrofoną. Pasibaigus pokalbiui, Sotas ir jo apsauginis išeis, tada nusėlinkite prie pasilikusio vagone žmogaus ir apsvaiginkite jį. Nesislėpdami bėkite į kitą vagoną ir užlipkite ant stogo. Ten lauks Osprey. Nekreipdami dėmesio į šaudantį malūnsparnį, bėkite prie virvės.

„HALF LIFE 2“
Entanglement
Iš aukštai atrodo kaip H raidė su dar vienu brūkšniu. Yra 4 išėjimai, bet visi lazeriais užrakinti — ką daryti?
Karolis, Utena
Sustatyti tris automatinius bokštelius priešais išėjimus ir gintis nuo karių. Po kovos pasirodys Alyx ir panaikins barjerus.

STAR WARS KOTOR II: SITH LORDS

Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą, pasidarykite jo kopiją prieš tęsdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „swkotor2.ini" failą žaidimo kataloge. Nueikite iki „Game Options" dalies ir pridėkite šią eilutę:

EnableCheats=1

Išsaugokite failą ir pradėkite žaidimą. Jo metu spauskite ~ ir veskite kodus. Iškviestos konsolės lango nesimatys. Spauskite „Tab", kad pamatytumėte galimų komandų sąrašą.
Pagydyti veikėjo sveikatą ir „Force" taškus — heal
Nustatyti įgūdžius ir atributus:
„Computer Use" — setcomputeruse <1-99>
„Demolitions" — setdemolitions <1-99>
„Stealth" — setstealth <1-99>
„Awareness" — setawareness <1-99>
„Persuade" — setpersuade <1-99>
„Repair" — setrepair <1-99>
„Security" — setsecurity <1-99>
„Treat Injury" — settreatinjury <1-99>
„Strength" — setstrength <1-99>
„Dexterity" — setdexterity <1-99>
„Construction" — setconstitution <1-99>
„Intelligence" — setintelligence <1-99>
„Wisdom" — setwisdom <1-99>
„Charisma" — setcharisma <1-99>
Pridėti patirties — addexp <skaičius>
Pridėti lygių — addlevel <skaičius>

Spausti W ar S, kad būtų galima greičiau keliauti; pakartojus išjungia — turbo
Dievo režimas — invulnerability
Pralošus iš naujo, pradėti mini žaidimus — restartminigame
Tamsą paversti šviesa — bright
Pridėti šviesios pusės taškų — addlightside < skaičius >
Pridėti tamsios pusės taškų — adddarkside < skaičius >
Paspaudus M, parodo visą žemėlapį — revealmap
Gauti kreditų — givecredits <skaičius>
Duoti daiktą — giveitem <pavadinimas>
100 Med Kits — givemed
100 Advance Repair Kits — giverepair
100 Computer Spikes — givecomspikes
100 Section Spikes — givesecspikes
100 Armor — givesitharmour
Riboto naudojimo daiktai neišsinaudoja — infiniteuses
Parodyti tikslią vietą žemėlapyje — whereami
Keliauti į nurodytą žemėlapį — warp <pavadinimas>

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Žaidimo metu spauskite ~ ir konsolės lange rašykite kodus.
Dievo režimas — thematulaaklives
Pereiti į kitą užkrovimo dalį — darman
Duoti sprogmenų, antrinių ginklų ir amunicijos — loaded
Skrydžio režimas — fly
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti CPU DI — playersonly
Pilna amunicija — fierfek
999 amunicijos — allammo
Nustatyti žaidimo greitį — slomo <skaičius>

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Kodus pateikiame šiais sutrumpinimais. Pastaba: kodai neveikia „Tournament" režime.
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

Atsistatymas — DRMSRLR
Sveikata — DSRDMRM
Negauna žalos — LSDRRDR
Kiti garsai — MLDSRDM
Sveikatos daiktai pakeisti picomis — MRLMRMR
Padvigubėjusi priešų gynyba — RDSRMRL
Padvigubėjusi priešų ataka — SLSDRDL
Padvigubėjusi žaidėjo ataka — SDLSRLL
Padvigubėjusi žaidėjo gynyba — LDRMRLM
Nesibaigiančios žvaigždutės — RSRLRSM
Nauja Nexus Donatello apranga — DSLRDRM
Nauja Nexus Leonardo apranga — LMRMDRD
Nauja Nexus Michelangelo apranga — MLMRDRM
Nauja Nexus Raphael apranga — RMSRMDR
Priešai žudo vienu smūgiu — LRSRDRD
Nukritus herojus miršta — SDSDRLD
Lėtai prarandama sveikata — DRSLLSR

DEVASTATION

Žaidimo metu spauskite „Tab" ir konsolėje veskite kodus.
Dievo režimas, visi ginklai, 10000 — dopefish
Dievo režimas — god
999 amunicijos — allammo
Skrydžio režimas — fly
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti skrydį ir kiaurai sienas — walk
Lygio pasirinkimas — sptravel <pavadinimas>
Visi ginklai ir daiktai — postal
Didelės galvos — bigheads
Nykštukai — midgets
Grathius su arklių galvom — horseheads
Grathius su kiaulių galvom — pigheads
Grathius su žiurkių galvom — ratheads
Grathius su arklių, kiaulių ir žiurkių galvom — orwell

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Veskite tekstą žaidime arba iškvietę konsolės langą:
Dievo režimas— invincible 1
Išjungti dievo režimą — invincible 0
Pilna sveikata — health
Nematomumas — invisible 1
Išjungti nematomumą — invisible 0
Pilna amunicija — ammo
Skrydžio režimas — fly
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti skrydį ir ėjimą kiaurai — walk
Užšaldyti priešus — playersonly 1
Atšildyti priešus — playersonly 0
Nėra priešų — killpawns
Pabaigti misiją — mission win
Gauti nurodytą daiktą — summon [daikto pavadinimas]

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Pasirinkite „Options", tada — „Cheats". Veskite kodus.
Lygio pasirinkimas — Watch_Me_Xplode
Matrix režimas — FBIAGENT
Tobulas „rail" — BELIKEERIC
Tobulas rankinis valdymas — FREEWHEELIE
Visuomet „special" triukas — I'MYELLOW
Mėnulio gravitacija — MOON$HOT

KONSTANTINAS

CONSTANTINE

JAV, 2005

Režisierius: Francis Lawrence

Įgarsino: Keanu Reeves, Rachel Weisz, Shia LaBeouf



„Constantine" — muzikinių klipų režisieriaus Francis Lawrence debiutas didžiajame kine. Filmas, sukurtas pagal DC / Vertigo leidyklos komiksą „Hellblazer", pasakoja apie antgamtinių galių turintį detektyvą Džoną Konstantiną (akt. Keanu Reeves). Konstantinui teko pabuvoti pragare ir iš ten sugrįžti. Nuo gimimo turėjęs žiaurią „dovaną" — matyti angelus ir demonus, užsimaskavusius žmonėmis ir gyvenančius tarp mūsų, jis neištvėrė šių kančių ir nusižudė. Tačiau kažkieno valia jis grąžinamas į gyvųjų pasaulį, ir jam tenka saugoti sieną tarp žemės ir pragaro.

Piktas ant tokio likimo ir nežmoniškų kančių reikalaujančios užduoties, Konstantinas susiduria su skeptiška, jokiais pragarais ir angelais netikinčia policininke Andžela (akt. Rachel Weisz). Jis padeda jai tirti paslaptingą policininkės sesers dvynės savižudybę. Šis tyrimas veda juos per demonų ir angelų pasaulį, kuris gyvuoja tiesiai po Los Andželo miestu. Įtraukti į eilę siaubingų katastrofų, Konstantinas ir Andžela bando surasti ramybę bet kokia kaina.





KELETAS ĮDOMIŲ FAKTŲ:

Nors „Constantine" paremtas komiksų serija „Hellblazer", filmo pavadinimas buvo pakeistas, nes skambėjo panašiai į „Hellraiser". Iš tiesų, paties komikso kūrėjai norėjo, kad komiksas vadintųsi „Hellraiser", tačiau šį pavadinimą jau buvo „pasiėmęs" rašytojas Clive Barker.

Filmo scenaristas turėjo pakeisti pagrindinio herojaus, Džono Konstantino, tautybę iš anglo į amerikietį, kad jį galėtų vaidinti Keanu Reeves. Prieš tai scenarijus su pagrindiniu herojumi anglu nebuvo susilaukęs didesnio dėmesio iš prodiuserių.

Pradėjus darbus su filmu, jį turėjo režisuoti Tarsem Singh, kitas žymus muzikinių klipų kūrėjas, režisavęs filmą „Celė", o pagrindiniame vaidmenyje turėjo pasirodyti Nicolas Cage. Tačiau režisierius teigė, kad su Cage nesukurs tokio filmo, kaip norėtų, ir paliko filmą. Netrukus po to pasitraukė ir Cage.

Tatuiruotė ant Konstantino rankų yra alcheminis Raudonojo Karaliaus simbolis, kuris buvo nešiojamas apsaugai. Tai ugnies trikampis su trimis spinduliuojančiomis strėlėmis, atspindintis Tobulą Raudonąjį Karalių — Filosofų Sierą.

Pagal filmą tuo pačiu pavadinimu yra išleistas ir veiksmo žaidimas, kurį sukūrė „Bits Studios", o išleido SCi. Deja, kaip dažnai pasitaiko tokiais atvejais, žaidimas yra gan prastas ir lėkštas.

„Konstantinas" Lietuvos kino teatruose nuo balandžio 12 dienos.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

KOVAS

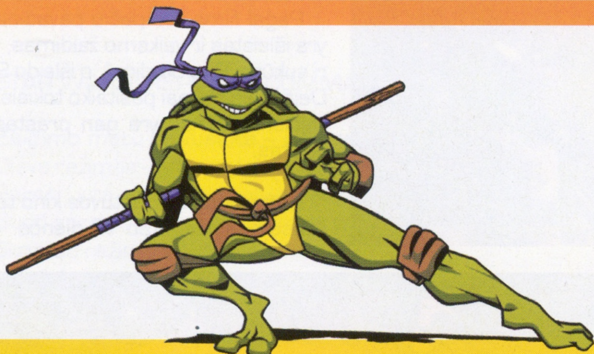
11	ROBOTS
11	RUGBY 2005
18	BSS COUNTERSTRIKE CONDITION ZERO
18	BSS DIABLO 2 GOLD
18	BSS GROUND CONTROL 2
18	BSS TRIBES VENGEANCE
18	BSS WAR OF THE RINGS
18	BSS WARCRAFT 3
18	CHAMPIONSHIP MANAGER 5
18	EMERGENCY 3
18	PROJECT: SNOWBLIND
18	STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
18	THE SIMS 2 UNIVERSITY LT
24	MALL TYCOON DELUXE
24	MEDIEVAL CONQUEST
24	REBEL TRUCKER
24	VIRTUAL POOL 3
25	BATTLEFIELD 2

KOVAS

01	CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT
08	DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
08	MUSCLE CAR 3
08	SCHOOL TYCOON
08	SWAT 4
08	WILDFIRE AND OUTDOOR LIFE (DOUBLE PACK)
22	LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME
22	STRONGHOLD 2
29	AIRPORT TYCOON & LUXURY LINER (DOUBLE PACK)
29	EMPIRE EARTH 2
29	IMPERIAL GLORY
29	SKI RESORT
29	ULTIMATE DEMOLITION DERBY

TOP 10
GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 THE SIMS 2: UNIVERSITY
2 GTR FIA GT RACING GAME
3 FOOTBALL MANAGER 2005
4 THE SIMS 2
5 HALF-LIFE 2
6 STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
7 ROME: TOTAL WAR
8 WORLD OF WARCRAFT
9 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
10 LORD OF THE RINGS - BATTLE MIDDLE EARTH



GNT TOP 10

1 WORLD OF WARCRAFT
2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
3 THE SIMS 2
4 HALF-LIFE 2
5 STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
6 NBA LIVE 2005
7 RICHARD BURNS RALLY
8 DEUS EX: INVISIBLE WAR
9 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
10 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

KOVAS

18 ACT OF WAR: DIRECT ACTION	STRATEGIJA
18 BROTHERS IN ARMS	FPS
18 CHAMPIONSHIP MANAGER 5	VALDYMO
18 DRIV3R	VEIKSMO
18 GOTCHA	VEIKSMO
18 RUGBY 2005	SPORTAS
18 SCRAPLAND	NUOTYKIŲ
18 SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME	NUOTYKIŲ
18 SILENT HUNTER III	SIMULIATORIUS
24 HIDDEN STROKE II	STRATEGIJA
24 STREET RACING SYNDICATE	LENKTYNĖS
25 SUDEKI	RPG

BALANDIS

01 1944: BATTLE OF THE BULGE	STRATEGIJA
01 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	FPS
01 CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT	FPS
01 PROJECT: SNOWBLIND	FPS
01 STOLEN	VEIKSMO
01 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY	VEIKSMO
08 DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL	FPS
08 SWAT 4	TAKTIKA
08 TRACKMANIA SUNRISE	LENKTYNĖS
15 COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS	STRATEGIJA
15 FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH	RPG
15 HELLFORCES	FPS
15 SACRED: UNDERWORLD	RPG
15 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005	SPORTAS
22 DUNGEON LORDS	RPG
22 ER	NUOTYKIŲ
22 LEGO STAR WARS	VEIKSMO
22 STRONGHOLD 2	STRATEGIJA
29 EMPIRE EARTH II	STRATEGIJA
29 IMPERIAL GLORY	STRATEGIJA
29 THE BARD'S TALE	RPG
29 X2: THE RETURN	STRATEGIJA



SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAN THEFT AUTO: VICE CITY
2. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
3. SIM CITY 4
4. TONY HAWKS PRO SKATER 3
5. DIABLO II
6. LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
7. COMMAND AND CONQUER: GENERALS
8. BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
9. FREEDOM FIGHTERS
10. BATTLEFIELD 1942
11. NBA LIVE 2004
12. STAR WARS: KOTOR
13. ENTER THE MATRIX
14. PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
15. SONIC ADVENTURE DX

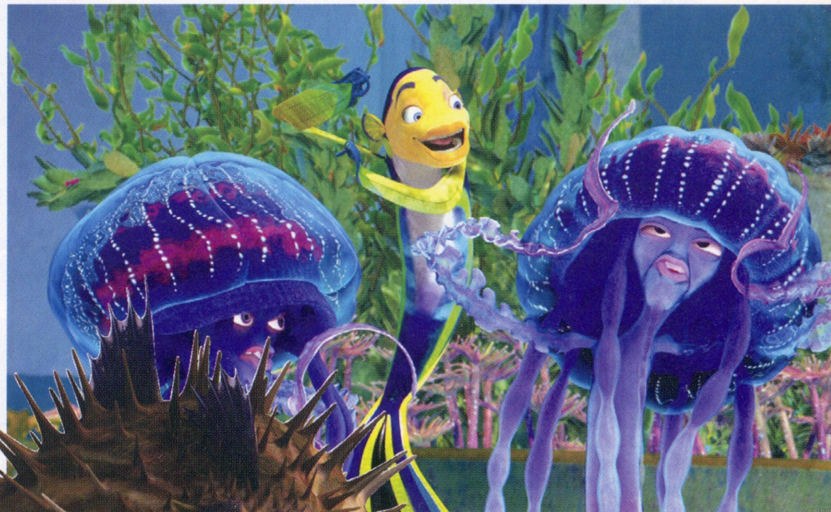
NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŲSKITE MUMS!

VISA TIESA APIE RYKLĮ

SHARK TALE

JAV, 2004
Režisierius: Bibo Bergeronas ("Kelias į Eldoradą"), Vicky Jenson ("Šrekas"), Robas Lettermanas.







Visa tiesa apie ryklį — tai kompiuterinės grafikos filmas apie mafiją... jūros dugne. Įkvėpti klasikinio „Krikštatėvio" ir kultinių „Sopranų", populiariųjų animacinių filmų režisieriai sumanė sukurpti linksmą istoriją apie žuviuką, sumaniusį pasinaudoti palankia situacija ir tapti viso žuvų miesto didvyriu ir gynėju.

Ryklių kriminalinės šeimos boso sūnus yra nužudomas iš laivo nukritusiu inkaru. Šioje nusikaltimo vietoje, bėgdamas nuo jam paskirtos bausmės — darbdavio užsiundytų pakalikų — atsiduria žuviukas Oskaras. Greitai suvokęs situaciją, jis nusprendė puikiai ja pasinaudoti ir pasiskelbė ryklių žudiku, pareikšdamas, kad miestui nereikia bijoti ryklių mafijos — jis, „ryklių skerdikas", esą visus apginsiąs. Įrodyti tai, tiksliau, apgauti nepatiklius gyventojus, jam padeda ir paties ryklių šeimos boso sūnus Lenis. Būdamas vegetaru, jis visiškai nesutaria su tėvu ir nenori prisiimti mafijos boso įpėdinio atsakomybės, tad pabėga iš namų.

Visa tiesa apie ryklį — tai antrasis pilnai lietuviškai įgarsintas filmas po antrojo „Šreko". Prie jo darbavosi beveik ta pati aktorių ir garso režisierių komanda. Balsus herojams „paskolino" šie Lietuvoje puikiai žinomi aktoriai:

Vytautas Rašimas („Keistuolių teatras") — Oskaras

Rasa Marazaitė („Įstabioji ir graudžioji Romeo ir Džiuljetos istorija") — Endžė

Rimantė Valiukaitė (TV laida „Pagauk kampą") — Lola

Audrius Bružas (TV laida „Pagauk kampą") — Lenis

Arvydas Dapšys (spektaklio „Madagaskaras" režisierius) — Donas Lino

Andrius Žebrauskas (TV laida „Pagauk kampą") — Saiksas

Giedrius Arbačiauskas („Jaunojo Verterio kančios") — Frenkis

Gierius Savickas („Kaligula") — Bernis

Džiugas Siaurusaitis (vaikiškų spektaklių ir Lietuvos nacionalinio teatro aktorius) — Ernis







Filmą rekomenduotume pasižiūrėti ne tik lietuvių kalba, tačiau ir originalia, anglų kalba, mat veikėjus įgarsino ryškiausios Holivudo žvaigždės: Wilas Smithas, Robertas De Niro, Renee Zellweger, Angelina Jolie ir kt. Ypatingai smagūs rastafari medūzų dialogai, kuriuos įgarsino atlikėjai Doug E. Doug ir garsiojo Bob Marley sūnus Ziggy Marley. Filme skamba Christinos Aguileros, Missy Elliott, Mary J. Blige, Willo Smitho ir Justino Timberlake'o atliekamos dainos.

„Visa tiesa apie ryklį" Lietuvos kino teatruose nuo kovo 25 dienos.

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ" KONKURSĄ:

Ar norite ir kitame numeryje paskaityti apie tolimesnius NPC nuotykius WOW pasaulyje:

☐ TAIP ☐ NE

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai":

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Aplankykite WAP portalą http://midnex.net, jame yra labai populiarus „chat'as", forumas, viktorinos ir t.t. registracija nemokama! Aplankykite—nenusivilsite!!! =]

Parduodu arba keičiu įvairius žaidimus bei filmus. SMS +37063106278 Andrius

Parduodu PC CD: 1914 „The Great War" ir „Counter Strike: Condition Zero". Tik vilniečiams. Linas, Vilnius. Tel.: (601) 08520

Parduodu vaizdo plokštę GeForce 4 MX440 128mb. Kaina sutartinė Tel.: +37062504865 Gediminas B

Visi, kuriems patinka „Frank Herberts: Childrens Of Dune" arba „Star Wars" žaidimai, rašykit lsalcius@yahoo.com arba ateikit į mIRC #linkin.park

Parduodu įvairius žaidimus. Tel.: (689) 29804, Žilvinas, Klaipėda.

Parduodu „Age of Empires" ir „Warcraft III", tik žemaitijoje. Tel.: (686)40753, Mindaugas, Telšių raj.

Keičiu ir parduodu naujus žaidimus. Turiu KOTOR II, „Robots", „Punisher", „Lord of the Ring" naujausią ir daug kitų. Tik Panevėžyje. Tel.: (653) 31972, Tadas, Panevėžys.

Parduodu: „Great Escape", „Monster Garage", „True Crime", „Indiana Jones", „Prince of Persia: SOT", „Painkiller", „Freedom Fighters", „Battlefield Vietnam", „Shrek 2", „Richard Burns Rally", „Splinter Cell" abi dalis, „Halo", „Vietcong", „Half Life 2", „BloodRayne", „James Bond NightFire", „Devastation", „Mafia", „Castle Strike", „Fisherman 2004", „Homeworld 2", Pro BMX, „Resident Evil 3", „Syberia 2". Tel.: (624) 62246, Klaidas.

Užeik: http://r.p.g.mcommunity.biz — wap ir net tinklapis.

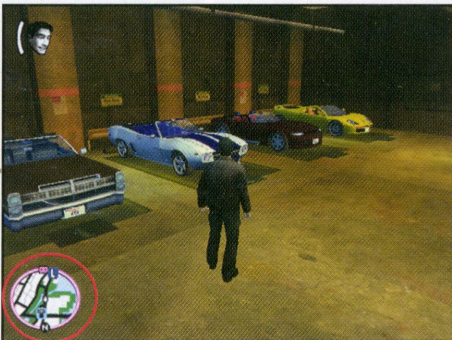
Parduodu žaidimus, turiu labai daug ir įvairių, pvz. NFSU, „Chaser", „Max Payne 2", 13Bazė. Tel.: (5) 2459041, Vincas, Vilnius.

Parduodu „Need For Speed Underground 2". Tel.: (612) 20644, Mažvydas, Jurbarko raj.

Parduodu žaidimus (naujus) iš Utenos. Kreiptis pasiteiravimui tel.: (658) 54879, Karolis.

Pirkčiau nebrangiai naujus žaidimus iš Tauragės. Aurimas. Tauragė. Su manim susisiekti el. paštu Spaiderman2@one.lt arba telefonu 860767299

„RASK KLAIDAS" ATSAKYMAI



Vice City žemėlapis "padeda" orientuotis True Crime: Streets of LA žaidime.



Evil Genius agentas įsibrovė į Rise of Nations raitelių kovą.



Spider Man trukdo treniruotis NBA Live 2005 žaidėjui.



Skill Shrine ranka iš Diablo II kabo virš Knights of the Temple riterio galvos.

Konkurso "Rask klaidas" nugalėtojas - Mindaugas Bučas, Kaunas. Sveikiname!

TIK GERIAUSI SKYRELIAI IŠ GERIAUSIO ŽURNALO

Flinto TOP

GERIAUSIA IŠ Flinto

4,99 Lt PIRMAS TOP

DAUGIAU FLEURŲ, NAUJOS NUOLAIDŲ KORTELĖS, PLAKATAI, LIPDUKAI

Flinto TOP

TIK POPULIARIAUSI SKYRELIAI!

DRAKONŲ KODAS

LAIMĖK Yu-Gi-Oh!

Flinto PARDUOTUVĖ

10 PLAKATŲ

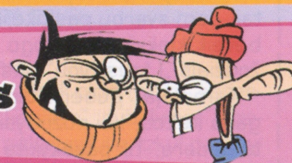
Flintuva



6 puslapiai apie DRAKONŲ KODAS

6 puslapiai apie KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

4 BULVĖ IR ATLĖPAUSIS puslapiai



2 puslapiai apie Yu-Gi-Oh!



10 PLAKATŲ





NAUJOS NUOLAIDŲ KORTELĖS

SUPERPRIZAI!

IR JOKIOS REKLAMOS

GRAŽIAUSIOS MELODIJOS IR PAVEIKSLIUKAI TELEFONUI



Kaip žinote, antroje KOTOR dalyje skirtumai tarp šviesiosios ir tamsiosios pusės dar ryškesni. Pateikiame gidą, kuriame nurodyta, kaip tam tikrose vietose ir su tam tikrais partneriais reikia elgtis, norint gauti įtakos, kurioje nors pusėje. Taip pat pateikiame nekaltų žmonių sąrašą, kuriuos nužudžius, gausite tamsos taškų.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

ĮTAKOS GIDAS

ATTON

Vienas pirmųjų jūsų sutinkamų kompanionų. Tai geras veikėjas, turintis daug įgūdžių ir kovos galimybių. Po Nar Shaddaa Atton su teisinga įtaka gali būti ištreniruotas iki Jedi Sentinal. Atton mėgsta būti atstovaujamas ir priimamas rimtai. Jam svarbu pasitikėjimas, tad beveik kiekviena dialogo eilutė su žodžiais „I trust you“ bus priimta.

Tamsiajai pusei Atton visada gaus įtakos, kai nužudysite nekaltą padarą. Tik pasakykite jam, kad tai buvo teisingas dalykas.

Peragus

Atsidūrę „Harbinger“ laive, Kreia ir Atton kalbėsis. Galite gauti įtakos su Kreia ar Atton, palaikydami vieno iš jų idėjas.

Kai Atton kalba apie tai, jog turi blogą nuojautą, paklauskite jo apie tai ir atsakykite, kad „būsime atsargūs, tačiau turime judėti“, kad gautumėte įtakos.

Telos

Slaptoje bazėje paklauskite bet kurio iš Handmaiden apie jūsų kompanionus, PRIEŠ ištraukiant juos iš kalėjimo, kad sužinotumėte apie Atton'o Echani treniruotę. Pakalbėkite kartą su Atton apie tai, išeikite iš pokalbio. Paklauskite jo apie tai dar kartą, tada pasakykite, kad tai yra vertingas dalykas (nenaudokite įtikinimo eilutės).

Ebon Hawk

Po antrojo minčių „perklausymo“ su Kreia išgirsite Atton skaičiuojant kortas galvoje. Kalbėdami su juo apie tai, atsiprašykite ir gausite įtakos.





Dantooine

Prie Khoonda Bao-Dur, Atton ir Visas gaus įtakos, jei duosite Seadhe'i „Atmospheric Sensors“ už 3000 po to, kai pakomentuosite slaptą žvalgybos įrangą.

Khoonda teritorijoje pakalbėkite su mechaniku prie Ebon Hawk, paklauskite, kodėl taip užimta, ir sekite supratimo eilute, vėliau įtikinimo eilute, kad ištrauktumėte iš jo visus dalykus. Gausite įtakos Atton'ui.

Nar Shaddaa

Prieplaukoje paimkite Kreia ir vieną – kitą kompanioną (Atton, Bao-Dur, Disciple ar Handmaiden) ir atlikite Lootra „kvestą“ į šviesiąją pusę, kad ji būtų išgelbėta. Grįžkite į Lootra su Kreia ir kitu asmeniu, Kreia pašėls, tačiau nepraras įtakos. Ginkite savo veiksmus ir pasakykite: „sakyk, ką nori, bet jei tai reikštų tavo gyvenimą, viską padaryčiau dėl tavęs ir bet kurio iš draugų“, — gausite įtakos iš Atton.

Pabėgėlių sektoriuje prie Serroco bazės yra blogas oro motociklas, kurį galite pataisyti, arba leisti tai padaryti Atton, kad jis gautų įtakos ir XP. Tai galima kartoti kiek nori iki GO-TO jachtos.

Pirmoje vietovėje prie didelės duobės centre pilietį užpuola nedorėliai. Beveik nesvarbu, kaip pasielgsite šioje situacijoje, gausite įtakos su Atton.

Pabėgėlių štabe pakalbėkite su sergančiu vyru prie įėjimo į stovyklą ir pagydykite jį, kad gautumėte įtakos.

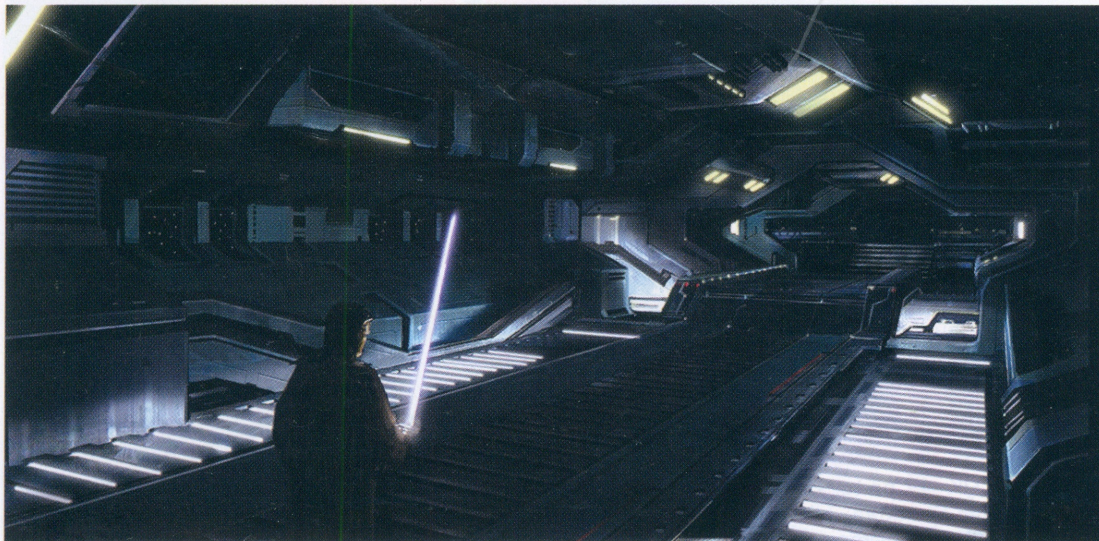
BAO-DUR

Jį sutinkate Telos planetoje. Jei gausite pakankamai įtakos su juo, jis gali tapti džedajumi, kaip ir Atton. Įtaka jam beveik visiškai priklauso nuo to, kad jis yra grupėje ir mato jūsų veiksmus. Nėra būdų padidinti įtaką, kalbant Ebon Hawk.

Tamsiajai pusei — Bao-Dur visuomet praras įtaką, kai nužudysite nekaltą, NEBENT šalia yra Kreia. Jei taip atsitinka, prarasite įtaką Kreia'i, nebent paklausite — „ką tu darytum?“ — ir priimsite jos sprendimą. Tada jos įtaka išsilygins.

Telos

Kai ištrauksite Bao-Dur iš jo kameros slaptoje džedajų bazėje, pasakykite jam, kad tai ne jo kaltė.



rasite jo Hydrospanner, gausite galimybę padėti jam ar išduoti ir atakuoti. Turite pabandyti jį išduoti, kad paverstumėte priešu, tada užmušti. Akkere nebus čia, jei susidėsite su samdiniais ir perimsite Khoonda.

Onderon
Valgykloje parduokite žvaigždžių uosto vizą Sakarie, pasakykite: „tai tik dėl pelno".

Prie valgyklos yra droidas, pardavinėjantis dalis. Jei pakalbėsite su juo, turėdami grupėje GO–TO, atsiras galimybė paklausti apie kainas. Jei pasakysite droidui persikrauti, GO–TO susidomės ir padės. Jei leisite tai padaryti, gausite įtakos, nepaveikiančios šviesos/tamsos pusės.

Dantooine
Kinrath oloje sekite „Atmospheric Sensors" „kvestą", kurį jums davė Saedhe, tada raskite sensorius oloje už pirmo stulpo. Jums reikia turėti bent 4 „Awareness" ar 15 „Repair", kad pasižiūrėtumėte į jį ar leistumėte Bao–Dur tai padaryti. Bet kuriuo atveju įtakos bus daug.

Prie Khoonda parodykite užuojautą Akkere, droidų pirkliui.

Bao–Dur, kaip ir Atton bei Visas, gaus įtakos, jei duosite Saedhe „Atmospheric Sensors" už 3000.

Nar Shaddaa
Padėkite vyrukui, prie kurio prisikabino Exchange nenaudėliai (jis sako, kad turite jų pinigus), pasiųskite nenaudėlius šalin ir nieko nepaprašykite iš žmogaus kaip atlygio. Tai viena iš retų vietų, kur galite atlikti tamsiosios pusės veiksmą ir gauti įtakos („Force Persuade" privers juos šokti į duobę).

Prieplaukoje atlikite tą patį Lootra „kvestą" bei kitus veiksmus, kaip ir prie Atton.

Jei pataisysite oro motociklą pabėgėlių vietovėje pats, liepkite Bao–Dur patikrinti darbą ir gausite įtakos. Tas pats ir su sergančiu žmogumi prie įėjimo.

Onderon
Dxun vietovėje raskite Mandalorean, įsprausta kalvagūbryje. Padėkite jam ir prižadėkite jo neišduoti.

Jei duosite vieną iš savo „atvirų" vizų valgykloje Respublikos šnipui, Bao–Dur bus sužavėtas.

Pirklių rajone panaudokite „Force Persuade" (būtinas „Dominate Mind"), kad neleistumėte prasidėti Ponlaro riaušėms mieste.

DISCIPLE
Disciple pasirodo tik, kai pagrindinis herojus yra moteris, ir jam gan lengva gauti įtakos. Beveik visa įtaka gaunama dialogų metu, nors dauguma teikia tik šviesos taškus. Disciple su gera įtaka taip pat gali tapti džedajumi. Jis labai mėgsta Respubliką ir džedajus, tad savo pokalbiuose reikia remti abi šias instancijas.

Nar Shaddaa
Atlikite Lootra „kvestą", kaip minėta anksčiau.

Pabėgėlių vietovėje įtikinkite Hussef, jų lyderį, kad pasiduotų Exchange (tam reikia taip pat įtikinti Nadaa, kad ji pasiduotų į vergiją, ir užmušti Geriel). Tada pasakykite jam: „aš dalinuosi tavo gailesčiu".



Onderon
Padėkite Mandalorean, taip pat valgykloje šnipui.

Pirklių rajone duokite žvaigždžių uosto vizą Terlyn, motinai prie įėjimo į uostą.

Uždrauskite Ponlar riaušes.

G0–T0
Droidas — pasiuntinys, kuris sekioja jus aplink ir bando įkalbėti priimti pasiūlymą. Gaunate šiek tiek pasakojimo ir XP. GO–TO gerai reaguoja į negailestingą nekaltųjų žudymą. Jis, kaip ir priklauso droidui, yra šaltas ir negailestingas. Jis mėgsta tvarką ir stabilumą. Jis nenori, kad elgtumėtės kilniai, tačiau norėtų, kad stabilizuotumėte Onderon ir Dantooine padėtį. Jis pasiūlo atlygį už kiekvieną stabilizuotą planetą, reikia imti Tamsos galimybes, kad gautumėte įtakos.

Dantooine
Šalie Khoonda administracijos centro yra droidų pirklys Akkere. Kai

HANDMAIDEN
Handmaiden prisijungia pasibaigus Telos daliai, tačiau jei tik žaidžiate vyrišku veikėju. Ji gerbia džedajus, tačiau mano, kad jūs esate šunsnukis. Ji gali tapti džedaje, kai turėsite aukštą įtaką ir nugalėsite ją tris kartus. Handmaiden yra geras žmogus ir nori, kad jūs taip pat būtumėte geras. Ji labai retai komentuoja jūsų veiksmus. Dauguma įtakos gaunate pokalbiuose, taip pat kaudamiesi su ja ir laimėdami. Ji komentuos dėl vizų, tačiau čia galite tik prarasti įtaką ar likti neutralus — nėra galimybių jos gauti.

Dantooine
Kai rasite Vrook oloje (po to, kai nerasite jo „Enclave" „sub–lygyje"), palikite olą, paklausykite Azkul pasiūlymo ir jo atsisakykite, kad gautumėte įtakos.

Nar Shaddaa
Pabėgėlių stovykloje, pagydę sergantį, įtakos gausite tik tada, kai nebus nei Bao–Dur, nei Atton.

Pagrindinėje vietovėje su užpultu žmogumi, kaip ir su kitais kompa-



nionais. Tas pats prieplaukoje su Lootra „kvestu".

Onderon
Išgelbėkite Mandalorian, tada pasakykite, kad karas baigėsi. Įtakos gausite, jei nebus nei Bao-Dur, nei Atton.

Valgykloje duokite atvirą vizą šnipui Xaart.

Kai susitikimas valgykloje su Kavar nepasiseks, Handmaiden paprašys, kad nesužeistumėte nieko valgykloje. Sutikite su ja.

HANHARR

Tai didelis nerangus Vukis, kurį gaunate Nar Shaddaa vietoje Mira kompanionės, jei esate Tamsiosios Pusės veikėjas. Tai pats geriausias fizinis karys, gaila, bet negali tapti džedajumi. Gaudami įtakos su Hanharr, jis gaus statistikų ir savybių, o jums duos „bonusų". Įtakos gausite daugiausia kalbėdami su juo. Tai vienintelis veikėjas, kuriam gausite įtakos, kalbėdami šiurkščiai, kartais kuo blogiau, tuo geriau :). Geriausius apdovanojimus iš jo gausite tada, kai išties palaušite jo valią, kad jis nebesipriešintų.

Onderon
Kai rasite Mandalorean, vietoje to, kad gelbėtumėte jį, detonuokite sprogmenis, ir Hanharr bus labai patenkintas.

Kai valgykloje nepavyks susitikimas su Kavar, pasakykite Hanharr, kad jis gali žudyti, ką tik nori.

Valgykloje parduokite vizą Sakarie. Pasakykite: „aš neklausiau tavo nuomonės".

Pirklių kvartale, kai antrą kartą susitiksite su minia, palaikykite Vaklu ir riaušes, o Hanharr labai apsidžiaugs būsimu kraujo praliejimu.

HK-47

Atstatysite HK-47 po to, kai aplankysite Nar Shaddaa. HK yra droidas žudikas iš pirmojo žaidimo. Tai geriausiai iš atstumo atakuojantis herojus. Jis tampa žudymo mašina su pilnai patobulintu „Repeating Blaster" ginklu. Gaudami įtaką su HK, gausite įvairius patobulinimus savo statistikai ir galimybėms, jis pateiks patarimus, kaip užmušti džedajus. Tai lengviausiai suprantamas kompanionas, o jei žaidžiate Tamsiojoje Pusėje, lengviausiai gausite įtakos. Jis palankiai atsiliepia į kiekvieną žmogžudystę bei jūsų žiaurius ir manipuliuojančius atsakymus. Pokalbiai su juo neduoda įtakos, nebent tada, kai bandote pabaigti pokalbį pirmą kartą, jis jus sustabdo, tada sakykite: „kitas asmuo, kuris bandys neleisti man išeiti, kai aš sakau, kad pokalbis baigtas, mirs". Kiekviena galimybė, duodanti jums įtakos su HK-47, yra Tamsiosios Pusės, išskyrus „Onderon Checkpoint" sargybinį.

Dantooine
Po to, kai susitiksite su Vrook pirmą kartą, pakalbėkite su Azkul, atmeskite jo planą ir tada prabilkite apie jo mirtį (prarasite įtakos su Kreia).

Onderon
HK-47 apsidžiaugs Mandalorian mirtimi, kaip ir Hanharr. Tas pats ir su riaušių palaikymu bei žudymu valgykloje.

Nusileidimo vietovėje panaudokite „Force Persuade" ant sargybinio, kad patektumėte į miestą, ir sakykite: „į miestą, HK, nes kitaip...".

Telos stotis
Sužeistas karys Telos stotyje, pramogų modulyje, per Sitų ataką duos jums įtakos HK-47'am, jei išprovokuosite jį atakuoti ir užmušite jį.

KREIA

Kreia yra subtili įvykių manipuliatorė, dirbanti šešėliuose. Kadangi ji su jumis beveik visą žaidimą ir yra galinga jėgos naudotoja, ją palanku turėti šalia. Taip pat dėl to ji turi daugiau įtakos galimybių (ir vieną nesibaigiančiai įtakai) nei bet kuris kitas veikėjas. Ji jus kelis kartus patreniruos, kad gautumėte XP ir „Maximum Force" „bonusų", tačiau tai nesusiję su įtaka.

Stebėdami jos lygiavimąsi į puse, suprasite, ką reikia žinoti. Ji nėra nei Šviesos, nei Tamsos pusėje ir nei vienos negerbia. Taigi, daryda-

Tamsiosios Pusės aukos

Tai ne visi, kuriuos galite nužudyti per priešiškas dialogo galimybes. Šiame sąraše yra tie, kurie svarbūs jūsų kompanionams, ir padidina / sumažina įtaką.
Žudant įtaka didėja: Atton, HK-47, Hanharr, Mandalore, Visas
Žudant įtaka mažėja: Bao-Dur, Disciple, Handmaiden, Mira, T3-M4

Vėl gi, tai negarantuota, mat Kreia gali priversti bet ką gauti įtakos, jei jie yra kartu grupėje, tačiau jūs turite priimti jos patarimą, nes ji praras įtaką. Tik vienas veikėjas gali gauti įtakos už žmogžudystę.

ASMUO — VIETOVĖ

Lasavvou — Nar Shaddaa
Lootra — Nar Shaddaa
Tarn (mechanikas prie doku) — Dantooine
Saedhe — Dantooine
Exchange sekretorius — Telos
Vyras bute — Telos
Czerka Scavenger — Telos Military Base
Akkere — Dantooine
Jorran — Dantooine
Ateiviai be kapitono — Nar Shaddaa
Sužeistas Onderon karys — Telos (užpultas)









Pagalbos telefonas 8 656 56000.

EROTINIS HOROSKOPAS



Kiekvieną savaitę naujas - Tavo Erotinis horoskopas visai savaitei! Visada provokuojantis, jaudinantis arba labai daug žadantis!

1. Rašyk žinutę: PC EHOR savo zodiako ženklą
Pvz: PC EHOR svarstykles
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

SENOVĖS ACTEKŲ HOROSKOPAS



Kas Tu: Vėjas, Uola, Driežas o gal laukinis Elnias? Senovės Actekų išmintis suteiks tau naujų žinių ir išminties! Atspėk, ar tau užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: PC ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus
Pvz.: PC ACTEKAI 23.12.1985
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

LIKIMO SKAIČIUS

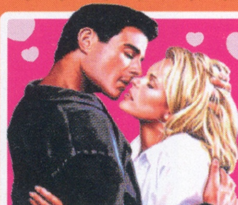


Ar kada susimąstei, ar suderinami Jūsų Zodiako ženklai? Sužinok, kuris zodiako ženklas tau tinka labiausiai, o su kuriuo geriau net neprasidėti!!!

1. Rašyk žinutę: PC SHOR zodiako ženklas1 ir ženklas2
Pvz: PC SHOR svarstykles saulys
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

MEILĖS TESTAS



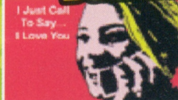
Ar esi tikras, kad jūs tinkate vienas kitam... Kas būtų idealiausias draugas Tau? Meilės testas padės tau įsitikinti, kad tu pasirinkai teisingai!

1. Rašyk žinutę: PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas
Pvz.: PC LOVE Adomas Ugne
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

Paslauga tinka visiems telefonų modeliams.

KARAOKE





Stevie Wonder: I Just Called to Say I Love You — PC JAVA IJUST



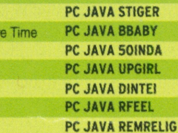
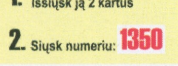
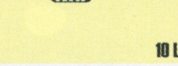
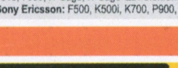
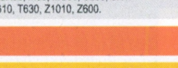
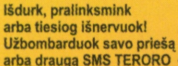
The Village People: YMCA — PC JAVA YMCA



Gloria Gaynor: I Will Survive — PC JAVA GLORIWILL



Radiohead: Creep — PC JAVA CREEP

Surviver - Eye Of The Tiger	PC JAVA STIGER
Britney Spears - Baby One More Time	PC JAVA BBABY
50 Cent - In Da Club	PC JAVA 50INDA
Billy Joel - Uptown Girl	PC JAVA UPGIRL
O-Zone - Dragostea Din Tei	PC JAVA DINTEI
Robbie Williams - Feel	PC JAVA RFEEL
REM - Losing My Religion	PC JAVA REMRELIG

1. Rašyk žinutę: PC JAVA YMCA
Išsiųsk ją 2 kartus — WAP
2. Siųsk numeriu: 1350 — 10 Lt.

Motorola: V180, V220, V300, V500, V525, V600. Nokia: 3220, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 6020, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6800, 6820, 7200, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Siemens: CX65, M55, MC60, SL55, SX1. Sony Ericsson: F500, K500i, K700, P900, T610, T630, Z1010, Z600.

SMS TERORAS




Išdurk, pralinksmink arba tiesiog išnervuok! Užbombarduok savo priešą arba draugą SMS TERORO žinutėmis!!!

1. Rašyk žinutę:
PC TERORAS SEXY draugo telefono numeris
Pvz.: PC TERORAS SEXY 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1350 — 5 Lt.

DARAUGAS. 10 mielų SMS'ų tavo draugui (-ei).	PC TERORAS DRAUGAS
Joks įkyruolis neapsidžiaugs gavęs šią SMS'ų porciją!	PC TERORAS ATSTOK
10 SMS'ų privers patikėti, kad esi BAISUS:))	PC TERORAS BAISUOKLIS
MESK RŪKYTI! Ši SMS'ų porcija išves iš kantrybės piknaudžiaujančius rūkalais;)	PC TERORAS NERUKYK
SEX... Ahh... Ohhh... Jaudinančios žinutės užsmaigstys net ir pačius nejautriausius!!!	PC TERORAS ORGAZMAS
SEXY žinutės privers pasijusti SEXY netgi ir neseksualiausią tavo draugą (-ę).	PC TERORAS SEXY
Žiaurus, negailestingas SMS teroras! Draugams nesiųsti!!! Siųsti tik priešams.	PC TERORAS NEPATINKI
Viena žinutė po kitos! Kada pagaliau tai baigsis! Į kieno rankas pateko mano telefonas?	PC TERORAS STRESAS
Tu esi slunkius! Tu esi tikras nevėkšla! Tu esi didelis bereikšmis tinginys!	PC TERORAS SLUNKIS
Jeigu tau kažkas labai patinka, nedelsdamas išsiųsk jam šią SMS'ų porcija!	PC TERORAS PATINKI

ATVIRUKAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.
Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.
Motorola: V525.

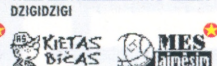






ATEIK2, VEIDAS7, SALDZIU, DZIGIDZIGI, PASIMOKOM




YAHOOO, MKATINAS, ILOU2, IMOK, PIKTZUIKIS, MYLIU, KIETAS1, LAIMESIM, PELYTES, NEGALIU







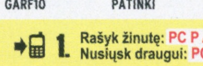
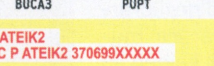
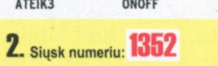
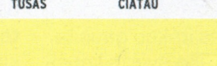
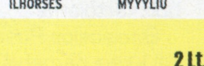
MEAT, GAL2, GRUPE, PUPPYFLOWER, PRASAUTA, SIRDUTE, LIUDNABE, TUGAIDYS, MELONS, RALLYCAR2







GARF10, PATINKI, BUCA3, PUPT, ATEIK3, ONOFF, TUSAS, CIATAU, ILHORSES, MYYYLIU

1. Rašyk žinutę: PC P ATEIK2
Nusiųsk draugui: PC P ATEIK2 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

TAVO ATVIRUKAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.
Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.
Motorola: V525.

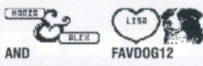
Simbolių skaičius ribotas







PETS5, FAVDOG9, TRIBAL2, CUTIE2, CUTIE3, CUTIE4, HEARTS1, HEARTS2, HEARTS3, CUTIE22

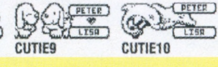






AND, FAVDOG12, PETS1, CUTIE5, CUTIE6, CUTIE7, HEARTS4, HEARTS5, HEARTS6, CUTIE13





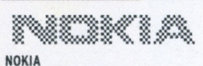


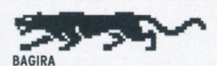
YANG, CUTIE21, RING2, CUTIE8, CUTIE9, CUTIE10, CUITE23, CUTIE24, CUITE25, CUTIE15

1. Rašyk žinutę: PC P CUTIE2 jonas juste
Nusiųsk draugui: PC P CUTIE2 jonas juste 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

LOGOTIPAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.
Sony Ericsson: T230, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.



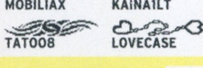

NOKIA, SYMBOL3, GANGSTA, BAGIRA, FOOTPRINT

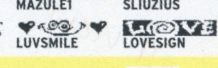


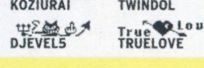




GABON, EAGLE, STAR1, AIR, RAGANA, VILKAS, LOVEJC, PIKTAKYS, RUKAS, NELIEST







MOBILIAX, KAINA1LT, JUODNASLE, SARGIS, MAZULE1, SLIUZIUS, EZIS3, KIETAS, KOZIURAI, TWINDOL

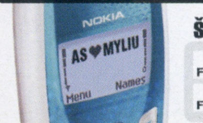
TATOO8, LOVECASE, DULAIMINGI, DJMINGEL, LUVSMILE, LOVESIGN, WAITING, AMOR, DJEVEL5, TRUELOVE

1. Rašyk žinutę: PC L BAGIRA
Nusiųsk draugui: PC L BAGIRA 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

TAVO LOGOTIPAI

Nokia: visiems naujiems modeliams.
Sony Ericsson: T230, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600.

Simbolių skaičius ribotas



šriftai

F5 Linda	F6 Linda	F1 Linda	F2 Linda
F7 Linda	F8 Linda	F3 Linda	F4 Linda

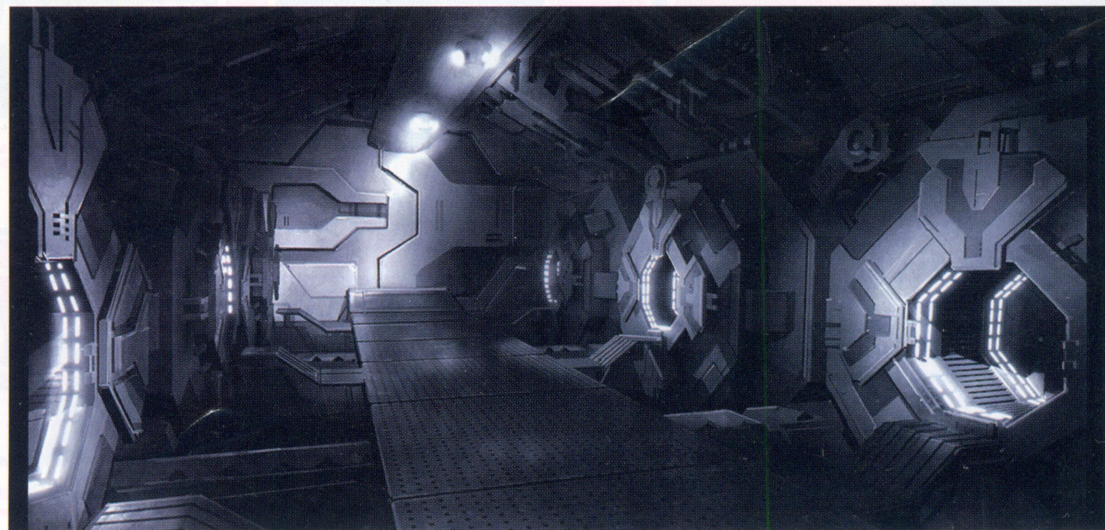
simboliai

♥	& = ♫	* = ⊕	# = ☠	% = ☺
!	@ =	+ = ☯	$ =	" =

1. Rašyk žinutę: PC V F2 parašyk norimą žodį su simbolį atitinkančiu ženklu. Pvz: PC V F2 AS!MYLIU
Nusiųsk draugui: PC V F2 AS!MYLIU 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1352 — 2 Lt.

mi kažką labai blogo, pavyzdžiui, žudydami, ar labai gero — išgelbėdami gyvybę, prarasite įtaką, o laikydamiesi šešėliuose ir manipuliuodami įvykiais, gausite gerų apdovanojimų. Pokalbiuose paprastai gausite įtakos Tamsiajai Pusei. Kreia'i nerūpi jūsų nuomonė apie ją, tik kad vertinate jos nuomonę. Jei ignoruosite ar sumenkinsite jos patarimą, prarasite įtaką. Jai nepatinka, kai žudote atsitiktinius žmones, nors galite išlyginti įtaką paklausdami, ką ji būtų dariusi, ir pagalvodami apie tai. Ji taip pat priverčia gauti visus įtakos taškus iš atsitiktinių žudynių.

Kai įtaka Kreia'i bus pakankamai aukšta, ji gali atskleisti savo gyvenimo ir Revan istorijas. Jos gan įdomios ir duoda po 500 XP pirmą kartą jas išklausius.



Peragus
Harbinger laive, jei atsiprašysite Kreia.

Ebon Hawk
Prisijungus Handmaiden, pasakykite Kreia'i, kad jūs prižiūrėsite naujokę ir kad naudojate ją kaip ryšį su Atris.

Prisijungus Visas, pasakykite Kreia'i, kad užmušite ją, jei ji pabandys jus išduoti. Taip pat kalbant apie Visas namų pasaulį, galite pasiūlyti minčių, kodėl jis buvo atakuotas. Priėję išvadas, gausite įtakos. Tai gali būti kartojama.

Šviesiosios Pusės įtakos gausite, kai Kreia pamatys, jog švytite, nusimins ir pasakys, kad užbaigtumėte šį labdaros aktą. Tai nuves prie „žiūrėti tave kaip išmetamą" eilutę.

Dantooine
Azkul'ui pasiūlius darbą su samdiniais, susidėkite su juo (netgi jei tai melas), kad gautumėte įtakos su Kreia.

Kai „Crystal" oloje rasite dėdaję, laikomą samdinių, nežudykite jų. Vietoje to liepkite jiems eiti pirmyn ir nuskraidinkite jį į Nar Shaddaa.

„Enclave" „sub–lygyje" pameluokite Jorran, kad nebėra Laigrek'ų. Jam mirus, gausite įtakos.

Khoonda vietovėje įtikinkite mechaniką šalia Ebon Hawk papasakoti detales.

Nar Shaddaa
Kai maldautojas paprašys kreditų, neduokite jų jam, tada sekite Kreia dialogą ir pasakykite, kad nesuprantate jos ir, kad labdara yra mulkiams. Šiuo atveju ji gali kalbėti su jumis ir telepatiškai — nebūtina, kad ji būtų šalia.

Pabėgėlių kvartale negydykite sergančio žmogaus. Tada pakalbėkite su Exchange lyderiu ir pasakykite, kad jis turi užmušti sergantį vyrą, arba liga išplis.

Pakalbėkite su Lootra Flophouse apie jo žmoną. Pameluokite, kad ji mirusi, ir kad jis gali jumis pasitikėti, tada jis amžiams dirbs Czerka'i.

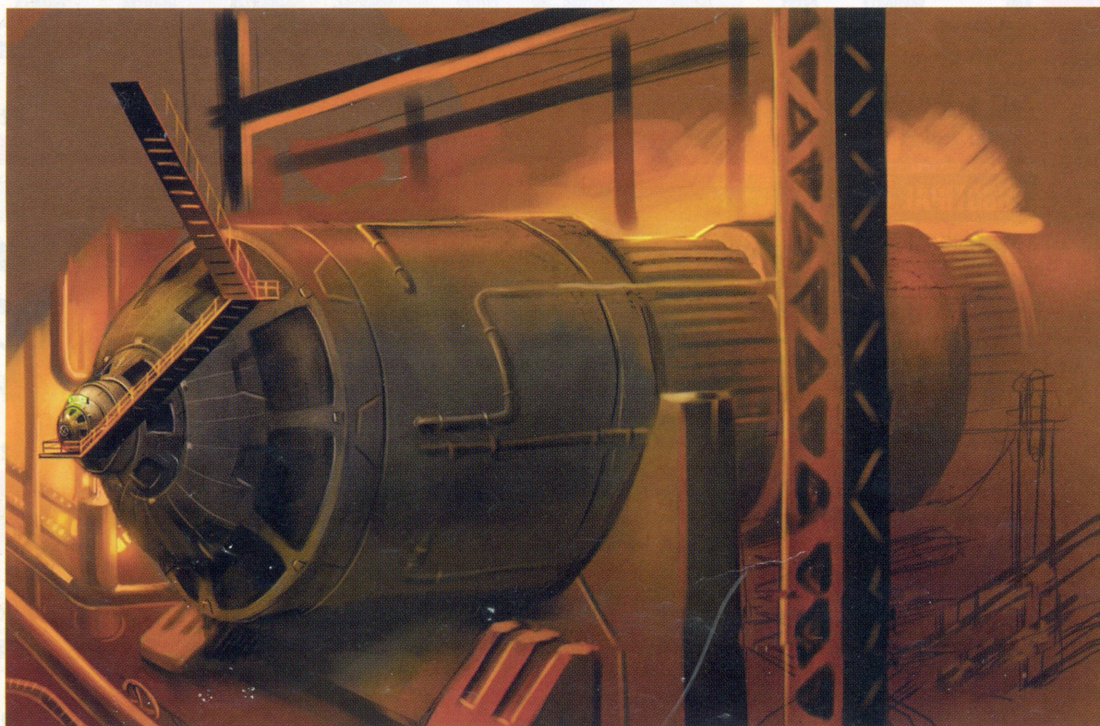
Onderon
Pirklių aikštėje pakalbėkite su Anda, kuris nori, kad pašalintumėte tris sargybinių kapitonus. Sutikite tai padaryti, ir Kreia paklaus, pasakykite, kad pasižiūrėsite, kur tai nuves.



Dokų vietovėje panaudokite „Force Persuade" sargui, kad patektumėte į miestą, ir sakykite: „svarus argumentas, Kreia".

Rūmuose, jei prisijungsite prie Karalienės po to, kai Vaklu yra nugalėtas, pasakykite, kad sutinkate, kad jis būtų užmuštas, arba leiskite Karalienei nuspręsti jo likimą.

Korriban
Tombs slėnyje, jei ruošiate Revan į Šviesiąją Pusę, prie Ajunta Pall kapo išklausykite jos istoriją, tada pasakykite, kad „niekas nėra už išpirkimo" (reikalinga 11 „awarness").



MANDALORE
Mandalore yra Mandalorijos žmonių lyderis, gerbia žiaurumą, kaip komunikacijos priemonę, ir jėgą, kaip sėkmės matą. Jis puikiai elgiasi su ginklais. Su juo nedaug galite padaryti. Nėra jokių svar-

bių dialogo galimybių. Jis dažnai nereaguoja į veiksmus. Kad gautumėte jam įtakos, turite paremti generolą Vaklu, kalbant apie Onderoną. Mandalore taip pat gauna įtakos, kai jūs žudote civilius. Mandalore negali tapti džedajumi, už jo įtaką nieko negaunate.

Onderon
Pirklių rajone, kai vyras skatina minią eiti prieš Karalienę, palaikykite jį. Kai prasidės riaušės, sakykite Mandalore, kad, jei jis nori Vaklu palaikymo, turite padėti jam.

Ten pat už minios du žmonės diskutuoja apie vietinę politiką. Pasakykite, kad Vaklu yra geresnis.

Raskite Anda pirmoje minios kalboje. Sutikite nukauti tris kapitonus, tada, kai Mandalore kalbės su jumis, pasakykite, kad Vaklu yra geresnis.

Jei stosite Karalienės pusėn, sutikite užmušti Vaklu. Tai padarykite, tada Mandalore pasakys, kad pasielgėte teisingai.

The Ravager
Užmuškite Tobin.

MIRA
Mira gaunate automatiškai Nar Shaddaa, jei esate Šviesiosios Pusės herojus (jei Tamsiosios — gaunate Hanharr). Ji turi filosofinio gėrio, dėl ko nežudys savo premijų. Ji gali tapti džedaje. Įtaka jai veikia panašiai kaip ir Handmaiden bei Bao–Dur, geri atsakymai generuos reikiamus rezultatus. Geriausias būdas gauti jai įtakos yra priversti ją ginčytis su jumis, tačiau tam reikia turėti bent 11



„Awarness". Paklauskite jos, kodėl ji nežudo, sekite „awarness" eilutę, ir ji ginčysis su jumis.

Dantooine
Prie Khoonda užjauskite Akkere.

Onderon
Stojęs į generolo pusę, minioje pakalbėkite su Anda ir sutikite nukauti tris kapitonus. Mira paklaus apie tai, pasakykite, kad kreditus sunku ignoruoti.

Dxun'e, kai nusileidžia premijų medžiotojai, pasakykite Mira'i, kad ji yra tikra premijų medžiotoja.

Valgykloje, kai Twilek medžiotojas bjauriai kalbės su Mira, užstokite ją, sakydami „neleisiu sužeisti mano draugo".

Pirklių rajone, prasidėjus riaušėms, jei nesusidėsite su jokia grupe ir tiesiog stovėsite bei žiūrėsite, kaip jie žudo vienas kitą, Mira sutiks su jumis ir duos įtakos.

T3–M4
T3–M4 yra astromechanikas droidas iš pirmojo žaidimo. Gaunant jam įtakos, galėsite tobulinti patį T3, jis taip pat turi patobulinimą jums. Norint tai daryti, reikalingos kompiuterio naudojimo ir taisymo žinios. Įtakos jam gausite tiesiog kalbėdami ir sakydami, kad viskas nėra jo kaltė, kad jis yra naudingas droidas. Beveik visa įtaka pokalbiuose susieta su Šviesos taškais. Paklauskite apie jo mūšio žalą, kad pradėtumėte viską, ir pasakykite, kad džiaugiatės jį turėdami.

Dantooine
Dokų vietovėje patikrinkite Protokolų droida, turėdami šalia T3, ir jis supypsės jums. Pasakykite jam komplimentą.

Užjauskite Akkere droidą.

Nar Shaddaa
Pas droidų pirklį Kodin, kai reikia atpirkti seną droidą, jei tik išplėšite jo atminties modulį, prarasite įtakos, nesvarbu, ar T3 bus jūsų grupėje, ar ne.

Pataisius oro motociklą ir paprašius T3 patikrinti, gausite įtakos.

Onderon
Uždrauskite Ponlar riaušes.

VISAS MARR
Visas pasirodys laive po animacijos scenos. Kitą kartą ją susitikus, teks kautis. Laimėkite, ir ji prisijungs. Su aukšta įtaka, Visas išmokys jus „Force Sight" galimybių, taip pat gausite XP ir „bonuso" prie „Maximum Force" taškų. Visas gauna įtakos dialogų metu, užteks vieno gero pokalbio. Teigiama įtaka susieta su Šviesos taškais. Tačiau nepaisant to, Visas gerai reaguoja į nekaltų žmonių žudymą.

Dantooine
Kaip Bao–Dur ir Atton, Visas gaus įtakos, kai duosite Seadhe sensorius.

Crystal oloje pasakykite samdiniams, kad Vrook priklauso būti šioje oloje.

Nar Shaddaa
Padėkite asmeniui, užpultam nenaudėlių.

Onderon
Stoję į Vaklu pusę, raskite Anda, sutikite užmušti tris kapitonus, tada stokite prieš Karalienę, kai Visas paklaus apie tai (jei grupėje bus Mandalore, tai neivyks).

Kur žmonės diskutuoja apie politiką, palaikykite Vaklu.

Pirklių rajone duokite vizą Terlyn, tada pasakykite: „tamsa užtemto proto akis, Visas...".

Valgykloje atakavus kariams, Visas paprašys išvalyti gyvybės stulpą. Jei atsakysite teigiamą, gausite Tamsos taškų ir įtakos, jei neleisite, gausite Šviesos taškų ir prarasite įtakos.

ŠVIESOS KARDŲ KRISTALAI

Kristalai, skirti šviesos kardų konstravimui, kaip ir dauguma kitų daiktų, randami atsitiktinėse vietose su keliomis išimtimis. Šias fiksuotas įvairių kristalų vietas ir nurodysime.

SPALVOS KRISTALAI
Šie kristalai tiesiog suteikia kardui spalvą. Riekia turėti bent vieną, prieš pradedant kardą konstruoti, tačiau įvairių spalvų kristalus nesunku rasti. Specialiose vietose yra dviejų spalvų kristalai — sidabrinis ir tamsiai žalias (juos galima rasti ir atsitiktinai).

Sidabrinis. Nar Shaddaa planetoje pirklei vardu Geeda reikia pagalbos su priešišku pirkliu. Jei stosite jos pusėn, Geeda paprašys padėti praplėsti jos prekybos kelius į dvi kitas planetas — Dantooine ir Onderon. Atlikę pagrindinį „kvestą" Dantooine (susitikę su Vrook), grįžkite ir pakalbėkite su Geeda apie tai. Po to iš jos tiesiog galite nusipirkti sidabrinį kristalą.

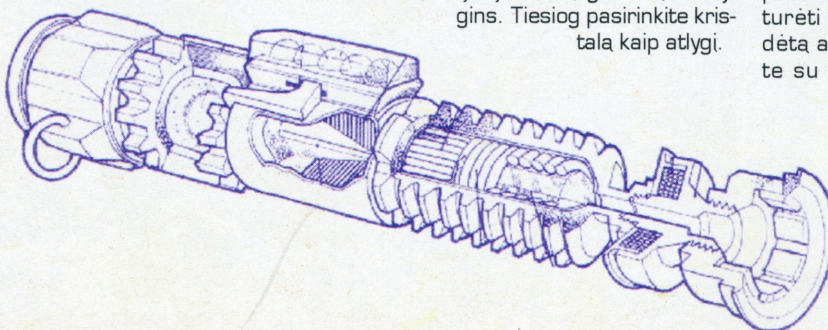
Viridian žalias. Vykdant pagrindinį „kvestą" Onderon planetoje, atsidursite pilyje. Yra du būdai gauti kristalą:

1. Raskite rūmų muziejų ir paimkite kristalą iš vienos iš dėžių.
2. Keliaukite iki misijos pabaigos, kur turite užmušti Karalienę ar padėti jai, ir gausite kristalą kaip atlygį už paslaugas.

PATOBULINIMŲ KRISTALAI
Šie kristalai nebūtini kardo konstrukcijoje, tačiau juos gerai turėti, mat jie gali smarkiai patobulinti kardą.

Qixoni. Kristalas suteikia +5 žalos ir +1 regeneruoja „Force" taškus. Gali būti naudojamas tik Tamsos džedajų. Šie kristalai labai reti ir gan galingi. Kad gautumėte tokį kristalą, Onderon Cantina reikia rasti moterį vardu Sakarie. Pakalbėjus ji pasakys, kad reikia atviros uosto vizos, ir jei jai tokią gausite, atsilygins. Tiesiog pasirinkite kristalą kaip atlygį.

„VEIKĖJO VARDO" KRISTALAS
Tai unikalus kristalas, kurį galima gauti Crystal oloje Dantoiine. Jis atspindi savo šeimininko galią ir naudojamas tik jūsų veikėjo. Keičiantis veikėjo pusei (Šviesi/Tamsi), keičiasi ir kristalo efektai bei išvaizda, kad geriau atspindėtų veikėjo stiprybes. Šis kristalas gali būti tobulinamas, kad būtų padidintos jo galios. Tam reikia turėti kristalą inventoriuje (neuždėtą ant kardo), kai apie jį kalbate su Kreia. Jei ji pasakys, kad kristalas paruoštas patobulinimui, ji tai jums padarys. Jei ne, paprašys paklausti vėliau. Kristalą galima patobulinti aštuonis kartus, kaskart padidinant jo galią ir efektus.





MELODIJOS

PAUKŠČIŲ GIESMĖS



Smilginis strazdas	pcm hallrastas
Raudonuodegė	pcm lepalind
Lakštingala	pcm lounaoobik
Kikilis	pcm metsvint
Juodagalvis kiras	pcm naerukajak
Dirvinis vieversys	pcm poldlooke
Lakštingala	pcm oobik
Didžioji zylė	pcm rasvatihan

Monofoninės melodijos:
NOKIA: daugumai naujų modelių.

TOP 10

TOP 10	MONOFONINĖS	POLIFONINĖS
Britney Spears / My Prerogative	pcm myprerogat	pcp myprerogat
Ruslana / Wild Dances	pcm wilddances	pcp wilddances
Rammstein / Amerika	pcm amerika	pcp amerika
Maroon 5 / This Love	pcm thislove	pcp thislove
Depeche Mode / Enjoy The Silence	pcm silen	pcp silen
Amberlife & Ladybird / My Lovers Gone	pcm myloversgo	pcp myloversgo
Global Deejays / Sound Of S.Francisco	pcm thesound	pcp thesound
Gwen Stefani / What You Waiting For	pcm whatyou	pcp whatyou
Usher / Yeah HIT!	pcm yeah	pcp yeah
The Flintstones	pcm flintsto	pcp flintsto

Monofoninės melodijos: Rašyk SMS: pcm dragostea
1. Nusiųsk draugui: pcm dragostea +370673XXXXXX
SIEMENS telefonams: pcms dragostea

Polifoninės melodijos: Rašyk SMS: pcp dragostea
Nusiųsk draugui: pcp dragostea +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321
kaina: 2 Lt.

POPULIARIOS MELODIJOS

POPULIARIOS MELODIJOS	MONOFONINĖS	POLIFONINĖS
Haiducii / Dragostea Din Tei	pcm dragostea	pcp dragostea
Goku's Theme ('Dragon Ball Z')	pcm goku	pcp goku
Gunther / Ding Dong Song	pcm dingdong	pcp dingdong
Maroon 5 / She Will Be Loved	pcm shewill	pcp shewill
Britney Spears / Everytime	pcm everyt	pcp everyt
Eminem / Just Lose It	pcm justloseit	pcp justloseit
O-Zone / Despre Tine	pcm despretine	pcp despretine
Aventura / Obsecion	pcm obsecion	pcp obsecion
Eminem / Like Toy Soldiers HIT!	pcm liketoy	pcp liketoy
Kylie Minogue / Chocolate	pcm chocolate	pcp chocolate
50 Cent / Wanksta	pcm wanksta	pcp wanksta
Benassi Bros / Hit My Heart	pcm hitmyhea	pcp hitmyhea
Kylie Minogue / I Believe In You	pcm ibeliev	pcp ibeliev
ZAS / Mandarinai	pcm mandarinai	pcp mandarinai
Sonique / It Feels So Good	pcm itfeelsso	pcp itfeelsso
Atomic Kitten / Someone Like Me	pcm likeme	pcp likeme
Kylie Minogue / In Your Eyes	pcm inyoureyes	pcp inyoureyes
Natasha Bedingfield / These Words	pcm thesewords	pcp thesewords
Eminem / Stan	pcm stan	pcp stan
Mokinukės / Bye Bye HIT!	pcm bye	pcp bye
Zas / Tingiu	pcm tingiu	pcp tingiu
Bomfunk MC's / Freestyler	pcm freestyler	pcp freestyler
Scooter / Shake That	pcm shakethat	pcp shakethat

NAUJOS MELODIJOS

NAUJOS MELODIJOS	MONOFONINĖS	POLIFONINĖS
50 Cent ft. Olivia / Candy Shop	pcm candyshop	pcp candyshop
Kylie Minogue / Giving You Up	pcm givingyou	pcp givingyou
Mousse T ft. E. Lanford / Right About Now	pcm rightabout	pcp rightabout
Bavarija / Lietuvaite Nuodeminga	pcm lietuvaite	pcp lietuvaite
Mokinukes ft. Sel / Vejas	pcm vejas	pcp vejas
Gwen Stefani / Rich Girl	pcm richgirl	pcp richgirl
Snoop Dogg ft. Pharrell / Drop It Like	pcm dropitlike	pcp dropitlike
The Game / 50 Cent / How We Do	pcm howwedo	pcp howwedo
Maroon 5 / Sunday Morning	pcm sundaymor	pcp sundaymor
Michael Gray / The Weekend	pcm theweekend	pcp theweekend
Bomfunk MC's / Hypnotic	pcm hypnoti	pcp hypnoti
Chemical Brothers / Galvanize	pcm galvanize	pcp galvanize
Blue Lagoon / Do You Really Want To	pcm doyourea	pcp doyourea
Geri Halliwell / Calling	pcm calling	pcp calling
50 Cent / In Da Club HIT!	pcm indaclub	pcp indaclub
Britney Spears / Do Something	pcm dosomethi	pcp dosomethi
The Pink Panther Theme	pcm pinkpant	pcp pinkpant
Global Deejays / Sound Of San Francisco	pcm thesound	pcp thesound
Ciara feat. Missy Elliott / 1, 2 Step	pcm 12step	pcp 12step
Good Charlotte / I Just Wanna Live	pcm ijustwan	pcp ijustwan
Green Day / Boulevard Of Broken Dreams	pcm bouleva	pcp bouleva
Jennifer Lopez / Get Right	pcm getrig	pcp getrig
Limp Bizkit / Take A Look Around	pcm takealook	pcp takealook

Monofoninės melodijos: NOKIA: daugumai naujų modelių. SIEMENS: S45, M50, ME45, C45 SAMSUNG: SGH-T100, SGH-N620, SGH-R210S.
Polifoninės melodijos: NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250,7250i, 7650. SIEMENS: A55, A60, C55,C60, C62, C65,CF62, M55, MC60, S55, SL55, ST60,SX1
SONYERICSSON: P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z200, Z60. 0SAMSUNG: C100, E100, E400, E700, N620, P100, P400, S100, S200, S300M, S500, T100, T400, T500, V200, X100, X400, X600 SHARP: GX10, GX20

TAG

Pasirašyk savo NOKIA telefono ekrane.
Siųsk PCTAG ir vardą numeriu 1321 ir gausi firminį logotipą su savo vardu.
Kaina - 2 Lt.



SCOOTER



Maria (I Like It Loud)
pcm mariailike pcp mariailike
Shake That
pcm shakethat pcp shakethat
Jigga Jigga
pcm jiggajigga pcp jiggajigga

BRITNEY SPEARS



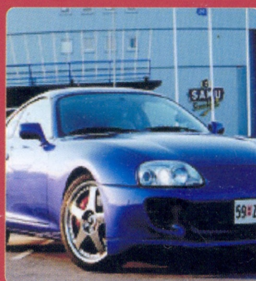
Do Something
pcm dosomethi pcp dosomethi
Toxic
pcm toxicb pcp toxicb
Everytime
pcm everyt pcp everyt

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1. Rašyk SMS: pci fly
Nusiųsk draugui: pci fly +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321

kaina: 2 Lt.


pci asupra2

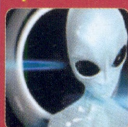

pci 261943


pci a951


pci cel01


pci soccer

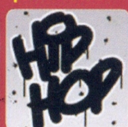

pci 262004


pci 306664


pci agent

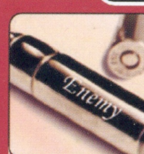

pci eqlz


pci mc2



pci hiphop

PAVEIKSLĖLIAI SU VARDU



PCKULKA vardas



PCFAME vardas



PCUGNIS vardas



PCTATTOO vardas

1. Rašyk SMS: pcfame Tomas
Nusiųsk draugui: pcfame Tomas +3706XXXXXXXX

2. Siųsk numeriu 1326
kaina: 5 Lt.

NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510I, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250I, 7650, N-GAGE;
SIEMENS A60, C60, M55, MC60, S55, SL55, ST60; SONY-ERICSSON T300, T310, T610, Z600; MOTOROLA T720, T720I

ŽAIDIMAI TELEFONAMS

1. Rašyk SMS: pcgame golf
Nusiųsk draugui: pcgame golf +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1336

kaina: 10 Lt.

siųsk SMS: pcgame colin

Colin McRae Rally 2004



Pirmą kartą savo mobiliajame telefone galite suderinti valdymo pultą ir kompiuterinį žaidimą - didis ralio azartas, realūs vairavimo pojūčiai, prietaisų džeržgėjimas - vis tai rasite čia!

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510I, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250I, 7610, 7650, 8910I, N-GAGE, N-GAGE QD. SHARP GX10, GX20, GX30 SONYERICSSON K700. MOTOROLA V300, V400, V500, V525, V600

Pamela

siųsk SMS: pcgame pamela



Pamela leidžia dienas įkalinta už mūrinės sienos. Teisingai vedžiojant lentelę, kamuoliukas neturi dingti iš ekrano, bet turi sugriauti sieną ir kartu išlaisvinti Pamelą. Už tai ji tau ypatingai atsidėkos.

NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3510I, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250I, 7600, 7610, 7650, 8910I, N-GAGE, N-GAGE QD. PANASONIC X60. SAMSUNG E100, E105, E330, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P400, P510. SIEMENS S55, SL55, SONYERICSSON K700, T610, T616, Z600

JENNIFER GARNER

ELEKTRA

JI TROKŠTA HARMONIJOS, BET IŠMOKYTA ŽUDYTI.

KINUOSE KOVO 11 D.

FORUM CINEMAS
takas
www.takas.lt
allio
REKLAMA
GAMES.LT
PC KLUBAS
AUTO RINKA